DIABLOⅡが見れる・触れる! Play Online全面協力のWin Expoソースブースへ急げ

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

8

AUGUST 1998
No.003

月刊プレイオンライン

1998年8月1日発行（毎月1回1日発行）　第1巻第3号通巻3号

3D空間を自在に駆け回る感覚が楽しめる

FORSAKEN

特集2
ネットワークゲーム用マシンとして見る
1000ドルPC全方位チェック

特集3
ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス
Windows 98 導入前重点検証

Play Online Exclusive Review
■アップライジング完全日本語版■武勇伝～三国志の群雄達～■ワールドワイドサッカー98■PLANE CRAZY■ARMY MEN■THE CORE CONTINGENCY■ザ ハウス オブ ザ デッド■FLESH FEAST■SPEC OPS■アクセスガールズのインターネット麻雀

セガ次世代機ドリームキャストはネットワーク機能標準装備!

3Dシューティングとストラテジーが融合した

BATTLE ZONE

E3発 1998年後半にはやるゲームはコレだ

付録CD-ROM
世界から集めたゲームの体験版とE3スペシャルデータ満載
110MBオーバーのMECH COMMANDERデモ先行収録

★電話回線(アナログ・ISDN)によるアクセスポイント(1998年5月末現在123ヵ所、K56flex対応)
札幌、函館、旭川、釧路、帯広、青森、弘前、八戸、盛岡、仙台、秋田、山形、福島、郡山、いわき、水戸、土浦、石岡、宇都宮、前橋、高崎、太田、川越、熊谷、川口、浦和、所沢、飯能、草加、久喜、千葉、市川、船橋、木更津、成田、柏、市原、東京23区、八王子、立川
福井、岐阜、大垣、美濃加茂、静岡、浜松、名古屋、沼津、豊橋、岡崎、一宮、瀬戸、春日井、刈谷、豊田、半田、津、四日市、大津、京都、宇治、大阪、堺、岸和田、池田、高槻、八尾、富田林、寝屋川、神戸、姫路、西宮、加古川、奈良、大和高田、和歌山、鳥取、松江

DEBUT! InfoSphere Lite

新『インフォスフィア ライト』デビュー!

1 Point "速くつながる"がスゴイ!

●全国に123ヶ所ものアクセスポイント!(すべてがISDNやアナログ最速の56Kモデムに対応)●PHS32Kデータ通信PIAFS・PIASネットにも対応!(PIASネットは全国53ヶ所のアクセスポイントが利用可能)●テレビからインターネットに快適アクセスが可能!(WebTV OpenISPサービスの推奨プロバイダ)●超人気サイトが「WebARENA」に集結。まるでアリーナ席にいるような感動!●「海外ローミングサービス」で6ヶ国340都市からアクセス可能!

2 Point "おトク"がますますスゴイ!

●7/1よりついに加入費が無料!(¥3,000〜¥5,000→¥0)●初心者向けAコースがさらにお安く!(¥7/分→¥5/分)●ヘビーユーザーも大満足のCコースを新設!

◎3コースになって、さらに選びやすくなった新メニュー◎

InfoSphere Lite(各コース)	月額基本料	超過接続料
Aコース(ビギナーにピッタリ!)	¥700(3時間まで)	¥5/分
Bコース(イッツ ベーシック!)	¥2,000(15時間まで)	¥5/分
Cコース(ヘビーユーザーに!)	¥4,000(40時間まで)	¥5/分

新設　値下げ

◎オプションサービスも充実◎

Spaceサービス(ホームページを持ちたい方に!)	月額¥500/5M	登録料¥0
メーリングリストサービス(複数でのメール交換に便利!)	月額¥800〜	登録料¥3,000
Webメーラーサービス(出張等で便利!)	月額¥500	登録料¥1,000

PRESENT! InfoSphere Lite

新InfoSphere LiteWプレゼントキャンペーン

A ラッキーナンバープレゼント!

■7/1〜9/30の間に新規加入した方全員を対象に¥3,500分のトクするチャンス!毎月ホームページ上で発表されるラッキーナンバー下1桁が合えばGET!詳しくは、InfoSphereホームページもしくはインフォメーションセンタへ。

B アンケートに答えてプレゼントをゲット!

■7/1〜9/30の間に新規加入した方の中でアンケートに答えてくれた方々に、素敵なプレゼントが当たる!(抽選で500名様)

※尚、賞品は発送をもって発表とかえさせていただきます。

●問い合わせEメール: info-staff@sphere.ad.jp
●InfoSphereホームページ: http://www.sphere.ad.jp/

GO&JOIN! InfoSphere Lite

加入方法は3つ!

Go! 1 この雑誌にバンドルされているCD-ROMからゴー!

Go! 2 ホームページからゴー! http://www.sphere.ad.jp/

Go! 3 資料請求してゴー! (請求方法は以下の2通り)

今すぐ 音声・ファクシミリ情報BOX 03-5972-5112

郵送 InfoSphere インフォメーションセンタ 0120-854588
(月〜金 10:00〜20:00/土日祝 10:00〜18:00)

InfoSphere Lite

三鷹、青梅、府中、横浜、川崎、横須賀、平塚、藤沢、小田原、相模原、厚木、新潟、長岡、上越、甲府、富士吉田、長野、松本、諏訪、富山、高岡、金沢
岡山、倉敷、広島、呉、福山、山口、宇部、徳島、高松、松山、高知、北九州、大牟田、久留米、福岡、佐賀、長崎、佐世保、熊本、大分、宮崎、鹿児島、那覇

NTTPC COMMUNICATIONS

株式会社 NTTPCコミュニケーションズ
本　社:〒105-0004　東京都港区新橋6-1-11　秀和御成門ビル
関西営業所:〒531-0072　大阪市北区豊崎3-17-21　NTT豊崎ビル

資料請求 No.001

SOURCENEXT
www.source.co.jp

西暦二二〇〇年代。
生存の危機にさらされた人類、超科学を駆使する太古の種族プロトス、
そして破壊と殺戮の最強生命体ザーグ。
それぞれの種族が、その存亡を賭け、時空を超えた壮絶な戦いがはじまる。
DIABLOの原点・ウォークラフトIIシリーズの系譜を受け継ぐ、
壮大なスケールの宇宙戦略シミュレーションゲーム。

人間は戦うべく、運命づけられているのか？

NEW
発売中

STARCRAFT
正規輸入版
詳細76ページ
日本語マニュアル付

●Windows95版　オープン価格

写真のパッケージ(3種)は
初版のみのコレクターズ特別版です。
売り切れの節はご容赦ください。

STARCRAFT

今年最大の戦略シミュレーションタイトル。
（Windows Start 98年4月号）

今世紀最強のストラテジー登場！
BlizzardのStar Craftを遊ばずして
ネットワークゲームを語ることは許されない！
（DOS/V magazine 98年Vol.7 2/15号）

War Craftにハマった経験があるなら、
絶対に損はしない。
（DOS/V POWER REPORT 98年4月号）

緻密に作り込まれたストーリーと背景は
大作SF映画並のスケールだ。
（月刊プレイオンライン 98年6月 創刊号）

STARCRAFT ©1998 Blizzard Entertainment
DIABLO ©1996 Blizzard Entertainment ©1997 AT&T Corp. 1996 Earthlink Network, Inc.
HELLFIRE ©1997 Sierra On-Line, Inc.
ウォークラフトII～暗黒大戦 ©1995 Blizzard Entertainment ©1996 SOURCE CORPORATION
ウォークラフトII～新たなる扉 ©1996 Blizzard Entertainment ©1997 SOURCE CORPORATION

資料請求 No.002

STARCRAFT © 1998 Blizzard Entertainment
DIABLO © 1996 Blizzard Entertainment © 1997 AT&T Corp.　1996 Earthlink Network, Inc.
HELLFIRE © 1997 Sierra On-Line, Inc.
ウォークラフトII～暗黒大戦 © 1995 Blizzard Entertainment © 1996 SOURCE CORPORATION
ウォークラフトII～新たなる扉 © 1996 Blizzard Entertainment © 1997 SOURCE CORPORATION

●Windows、Windows95は米国Microsoft社の商標です。●Macは米国Apple社の商標です。その他掲載されている会社名、商品名は各社の商標あるいは登録商標です。●製品の仕様や価格は予告なしに変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。

株式会社ソース
東京都中央区新川1-3-3　第17荒井ビル 8階　〒104-0033　tel. 03-3551-5900（代表）
テレビCM放映中

資料請求 No.002

資料請求 No.003

DIABLO、ウォークラフトII、そして、スタークラフト。新しい歴史は、宇宙で生まれる。

BLIZZARD ENTERTAINMENT

●プレイヤーが考えている間も戦況が刻一刻と変化する完全リアルタイムゲーム　●ゲームが無限に広がるシナリオ&マップエディタ機能（マルチプレイにも対応）
●「ブリザード・バトルネットサーバー」で8人まで無料マルチプレイ対戦が可能　●チームモードでタッグを組んでの対戦も可能
●フロートパレットの使用やカット&ペースト、アンドゥの連続使用を実現した先進のインターフェイス　●SVGA採用、256×256のマップサイズで、リアルで鮮明なグラフィック
●3種類の戦場（惑星）で展開する30以上のミッション、宇宙ステーションからジャングルまでの多彩なバトルステージ

郵政省後援のAMD Award'97優秀作品賞受賞

DIABLO 正規輸入版
豪華68ページ日本語マニュアル付
バトルネット接続ガイド付
●Windows95版　オープン価格
●Mac版　標準価格 9,800円（税別）
●ハイブリッド版 7月1日発売

SIERRA

公認 DIABLO拡張キット
HELLFIRE 正規輸入版
日本語本格マニュアル付
●Windows95版　オープン価格
本製品をプレイするには「DIABLO」が必要です。

DIABLOの原点、世界で150万本突破の傑作「ウォークラフトII」シリーズ

ウォークラフトII〜暗黒大戦
完全日本語版
●DOS/V用Windows版　●Mac版
標準価格 各9,800円（税別）

ウォークラフトII〜新たなる扉
完全日本語版
「ウォークラフトII〜暗黒大戦」用
ストーリー拡張キット
●DOS/V用Windows版　●Mac版
標準価格　各5,800円（税別）
本製品をプレイするには
「ウォークラフトII〜暗黒大戦」が必要です。

ロード時間を最短にして快適プレイ

携速95 +CDエディタ
CDをハードディスクにコンパクト収納。
CDの出し入れなしで
いつでもハードディスクから高速プレイ
●Windows95版
標準価格　11,800円（税別）

WINDOWS WORLD Expo / Tokyo 98　スタークラフト対戦イベント開催

ネットワークプレイが体験できるのはもちろん、BLIZZARDオリジナルグッズがもらえる!!　開催日：1998年7月1日〜7月4日　場所：幕張メッセ第2ホールブースNO.204

●Windows、Windows95は米国Microsoft社の商標です。●Macは米国Apple社の商標です。その他掲載されている会社名、商品名は各社の商標あるいは登録商標です。●製品の仕様や価格は予告なしに変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。

株式会社ソース
東京都中央区新川1-3-3　第17荒井ビル 8階　〒104-0033　tel. 03-3551-5900（代表）

テレビCM放映中

資料請求　No.003

Play Online

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**

●姿を現したセガの次世代機はネットワーク機能標準装備！
●1998年後半にはやるゲームを先取り　E3特別レポート
●モノリス社単独インタビュー　気になるLithTechエンジンの仕上がりは？
●STARCRAFT、FORSAKENの対戦イベント開催　ほか

E3特別レポート

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 036

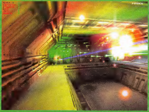
ネットワークゲーマー必見
今月の気になるプライス 038

ソフトウェアリリーススケジュール 040

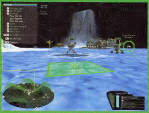
TECHNICAL EDGE 新製品情報 137

特集1

055 **マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略**



FORSAKEN



BATTLE ZONE

Outwars (PART Ⅱ of Ⅱ)

FORSAKEN 056
Direct3Dを究極まで生かしたDESCENT感覚の3Dシューティング「FORSAKEN」。アメリカでは賞金付きの大会が催されたほど、マルチプレイが盛り上がっている。この大会のトッププレイヤーが、本誌だけに公開した世界に通用するテクニックがここにある

BATTLE ZONE 066
3Dシューティングに戦略要素を加えた新感覚ゲーム「BATTLE ZONE」は、ただ兵器を乱射するだけでは勝てない。陣営ごとに用意された各ユニットを効果的に使用してこそ、勝利をつかむことができる。奥の深いこのゲームを集中的に攻略する

Outwars (PART Ⅱ of Ⅱ) 076
「Outwars」2回目の攻略は、マルチプレイに焦点を絞った情報をお届けする。各バトルフィールドのピックアップアイテム一覧から、お勧めの武装、勝つための戦術までを完全網羅。海外の屈強プレイヤーに勝ちたければ、ここを読め

STARCRAFT (PART Ⅲ of Ⅲ) 084
攻略最終回の今月は、「STARCRAFT」を徹底的に遊び尽くすための情報満載。特に、秀逸なシナリオエディターは、STARCRAFTの新たな楽しみを味わうことができる。このゲームはまだまだ遊べる

CONTENTS

AUGUST 8 1998

ネットワークゲーム用マシンとして見る

特集2 **1000ドルPC 全方位チェック** 097

互換CPUの値下がりやCeleronの発表など、国内でも1000ドルPCの選択肢がかなり豊富になってきた。この特集では、最新1000ドルPC10機種を集め、ネットワークゲーム用マシンとしてどこまで使えるかを掲載。意外に使える真の実力がここで明らかになる

ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス

特集3 **Windows 98 導入前ポイント解説** 123

見た目からはあまり変わっていないように見えるWindows 98だが、AGP、USBなど、ネットワークゲーマーの視点から見ると、魅力的な新機能が多い。間もなく日本にも上陸するWindows 98の新機能を、ポイントを絞って解説。発売後即導入するか否かは、この特集を読んでから決めても遅くない

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 041

- アップライジング完全日本語版
- 武勇伝 ～三国志の群雄達～
- ワールドワイドサッカー98
- PLANE CRAZY
- ARMY MEN
- THE CORE CONTIGENCY
- ザ ハウス オブ ザ デッド
- FLESH FEAST
- SPEC OPS
- アクセスガールズのインターネット麻雀

連載

094 タダで遊べるネットワークゲーム RAIDER WARS

054,096 Play Online Entertainment 映画：GODZILLA ゲーム：STOLEN SONG

112 新連載 3Dアクセラレーター定点観測 Do! Voodoo

116 ULTIMA ONLINE定点観測 UO.net

118 QUAKE定点観測 IMPULSE 999

120 DIABLO定点観測 Falling Down to Hell

133 Code Factory

144 いかさま野郎 チートコマンダー

146 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

150 Play Online SQUARE

151 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

その他

122 編集部からのお知らせ

136 読者プレゼント

148 付録CD-ROMの使い方

152 次号予告・広告索引

あなたの気持ちにこたえたい
日本テレコムのインターネット「ODN」

本誌付録CD-ROMで、今すぐ入会できます。

接続料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。
※0088市外電話サービスへの加入が必要です（加入料無料）。

日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線！海外主要拠点にもダイレクトに接続！
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります（東京～大阪は300Mb/s）。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ！
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

ホームページで情報発信もOK！
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」
――こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます（オプション・サービス）。

サポートセンターへの電話料金、無料！
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、「タウンリンク」で買い物を楽しむ！
「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス（無料）。(http://soda.can.odn.ne.jp)
一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも見つかります。(http://townlink.can.odn.ne.jp)

日本テレコムだから、常時接続が月34,000円（64kb/s）からとお得！
常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。
手軽なエコノミーⅡ（64kb/s～1.5Mb/sの3品目）、高品質で信頼性の高いファスト（64kb/s～6Mb/sの12品目）など、多彩なサービスをご用意しています。

アクセスポイント全国110都市に拡大中！（開設済）旭川・札幌・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・熊谷・水戸・久喜・土浦・柏・草加・浦和・川口・川越・所沢・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・千葉・市川・船橋・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・新潟・長岡・長野・松本・沼津・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・岡崎・豊田・春日井・岐阜・津・四日市・富山・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。（5月以降開設予定）室蘭・釧路・帯広・北見・成田・甲府・小田原・福山。
すべてのアクセスポイントでデジタル回線（ISDN同期64kb/s）とアナログ回線（56kb/sまで）*どちらもOK。 ※K56flexに対応。東京、大阪はX2、PIAFSにも対応。※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。

◎全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円／60秒（8:00～23:00）・10円／70秒（23:00～8:00）でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円／60秒でPIAFS対応通信ができます。※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。

*Windows® 95は、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*価格は消費税別

Happy!インターネットキャンペーン ODNに入会してすてきな賞品を当てよう！（98年8月31日まで）

おともだちご紹介キャンペーン あなたのお友達をODNに紹介してください。（98年9月30日まで）

詳しくは、ODNホームページ（http://www.odn.ne.jp）まで。

●お問い合わせは：〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル

ODNサポートセンター
0088-86（ODNに関する商品案内・無料）
0088-85（ODN接続サポート・無料）
［受付時間］9:00～21:00（平日）9:00～18:00（土曜）※日・祝祭日休
<ホームページ>http://www.odn.ne.jp/ <E-mail>odn-support@odn.ad.jp <FAX>0088-22-8850（24時間無料着信）

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

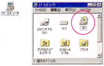
はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
*32MB以上のメモリを推奨。

「ODNスターターキット」のインストール

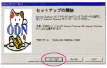
①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODNフォルダ」→「Iesetup.exe」の順にダブルクリックして下さい。

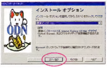


③「ODNスターターキット」が起動します。
「Internet Explorer 4.0のインストール」を選択して下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参考下さい。)

④「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。



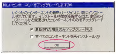
⑤「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

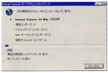


⑥「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

⑦「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。

⑧「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑨インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑩「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

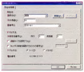
オンラインサインアップの開始

①パソコンが再起動したらパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックし、Internet Explorerを起動して下さい。

②ODNスターターキットが起動します。
ボタンをクリックして接続を開始して下さい。

③接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



④オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。接続パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は

ODNサポートセンター

0088-85
(ODN接続サポート・無料)

0088-86
(ODNに関する商品案内・無料)

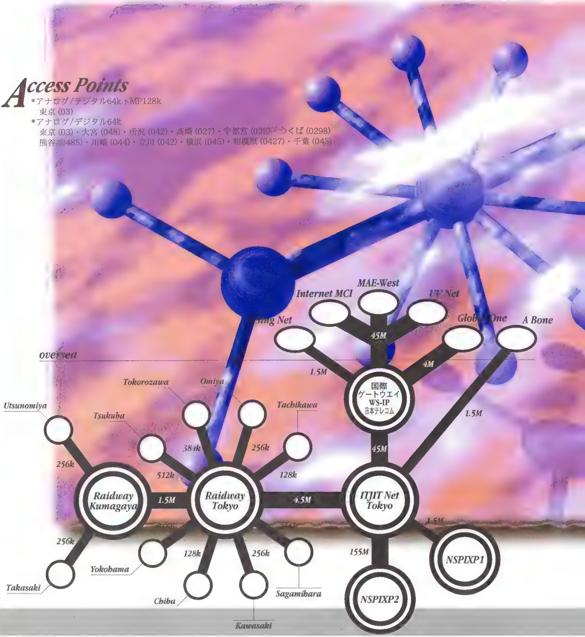
へお問い合わせください。

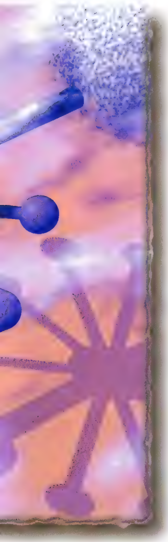
Raidway

お客様の各種サーバの立ち上げや、ネットワークの設計、構築
全て弊社で承っております。お気軽にご相談ください。

Access Points

*アナログ/デジタル64k・MP128k
東京 (03)
*アナログ/デジタル64k
東京 (03)・大宮 (048)・所沢 (042)・高崎 (027)・宇都宮 (028)・つくば (0298)
熊谷 (0485)・川崎 (044)・立川 (042)・横浜 (045)・相模原 (0427)・千葉 (043)





専用線IP接続サービス

24時間、常時弊社とNTT専用回線で接続するサービスです。

●各種手続きは弊社で代行
独自ドメインやIPアドレスの取得等、面倒な手続きは全て弊社で代行させていただいております。

●NTT専用回線の発注
NTT専用回線の発注も、面倒な細かい書類書きも、弊社で代行させていただいております。お客様はサインをするだけです。

●NTT専用線回線名義
通常、NTT専用回線はプロバイダー名義でプロバイダーの持ち物となり、それにかかる費用は全てお客様がプロバイダーに支払いますが、弊社では、NTT専用回線名義はお客様の名義で可能ですので、きちんとお客様の持ち物となります。

●弊社ネットワークセンター
弊社の基地局である東京ネットワークセンターは、有明臨海副都心テレコムセンター内に設置しております。第一種電気通信事業者と同レベルの耐震、電源、空調での万全な運営設備です。

初期契約料	50,000 円					
回線速度別月額料金	64k	3.9 万円	384k	33 万円	1M	50 万円
	128k	7 万円	512k	40 万円	1.5M	60 万円
	256k	20 万円	768k	45 万円	3M	100万円

※表示料金には、ルータ代金、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。

バーチャルドメインサービス

バーチャルドメインサービスとはお客様側にはサーバ等を設置する必要がなく、弊社ネットワーク内のサーバに、仮想的にお客様のドメインのサーバがあるかのごとく設定するサービスです。

バーチャルwwwサーバ	ディスクスペース20MBまでの場合			
月契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	20,000円/月
年契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	200,000円/年
バーチャルメールサーバ	ダイヤルアップ、メール併用アカウント一つ付き（メールボックス一つ追加につき2,000円/月）			
月契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	20,000円/月
年契約	初期契約料	30,000円	ご利用代金	200,000円/年

※表示料金には、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。

ダイヤルアップIP接続サービス

お客様のコンピュータを利用し、一般電話回線を用いてインターネット網に接続を行うサービスです。
ご自身のホームページを持つことも可能で、10MBまでのスペースをご用意しており、2MB毎に2,000円/月（消費税別途）のご利用代金でスペース追加も可能です。
ダイヤルアップIP接続サービス1契約につきメールアカウントがひとつ無償でご利用頂けますが、その他に追加メールアカウントを最高5つまで追加可能で、1追加メールアカウントにつき1,000円/月（消費税別途）のご利用代金となります。

●ダイヤルアップIP接続サービスには「スタンダード」と「エンタープライズ」がございます。
「スタンダード」では、1回線あたりの人数を10人以下とさせていただいておりますが、「エンタープラズ」ではお客様１人に対し完全に1回線をご用意するサービスです（デジタルのみ）。このため「エンタープライズ」では話し中ということが全くなく、いつでもお好きなときにお使いいただけます。また、どちらのサービスもご利用代金は固定料金制ですので、いくらお使いいただいても弊社にお支払いいただく金額は一定です。

スタンダード	1回線あたりの人数を10人以下とするる通常の接続サービスです。			
アナログ/デジタル同期64k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	3,000円/月
年契約	初期契約料	無料サービス	ご利用代金	30,000円/年
アナログ/デジタル同期64k・MP128k接続（MP128k接続は現在東京アクセスポイントのみ）				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	3,500円/月
年契約	初期契約料	無料サービス	ご利用代金	35,000円/年
エンタープライズ	お客様お1人に対し、1回線をご用意させていただくサービスです。			
デジタル同期64k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	20,000円/月
年契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	200,000円/年
デジタルMP128k接続				
月契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	40,000円/月
年契約	初期契約料	10,000円	ご利用代金	400,000円/年

※表示料金には、NTT回線使用料金及び消費税をふくみません。

レイド・デジタルシステムズ株式会社 Raidway
〒348-0052 埼玉県羽生市東7-11-5
Phone : 0485-60-1133（日祝祭日を除く10:00～18:30）
Fax : 0485-60-1183
URL : http://home.raidway.ne.jp/
eMail : info@raidway.ne.jp

iNTERNET PROVIDER

こんな時代だからこそ、インターネットするなら完全従量制のワイワイワイネット！

パソコンとモデムさえあれば 1分で設定完了!!

本紙付属のCD-ROM(WIN95用)より全自動1分で設定完了!!

開設前APが含まれている場合と、開設済APでも含まれていない場合があります。必ず広告で確認してからご利用ください。

すでにインターネットに接続したことがある方は、ホームページ(http://www.yyy.or.jp)の接続案内をご覧下さい。(Win,Mac共に)1分で設定完了します。初めての方は、上記接続ソフトの御利用お勧めします。

3分10円

接続料金

これ以外は一切不要!! (但し、NTT通話料は別途必要となります。)

安全安心!!

クレジットカードは必要ありません。利用料金(3分10円)の料金計算はNTTが行います。クレジット番号をネット上で流す必要もありません。

超簡単初めての方でも1分で設定完了!!

NTTダイヤルQ2を課金システムとして採用していますのでクレジット申込や銀行振り込み手続きは不要です。入会申し込みを郵送するといった面倒な手続きも必要ありません。パソコンとモデムさえあれば初めての方でも思い立ったらすぐインターネット接続可能です。もちろん、やめるときも、他の多くのプロバイダーのように面倒な手続きは何一つありません。だって、使わなければその時点でやめたことと同様なのです。

十分なサービスメニュー!! しかも無料!!

メールアカウント取得無料(申し込んで30分で利用可能です)、ホームページ開設も無料です。ニュースグループサーバーも大容量で充実しています。

3分10円安くて合理的!!

利用料金は NTTダイヤルQ2の最低料金3分10円だけ! 入会金も月会費も一切不要です。使わなければお金はかかりません。利用料金は電話料金といっしょにNTTにお支払いください。NTT通話割引サービス「タイムプラス」と「エリアプラス」も御利用頂けます。

ユーザーID yyy057　パスワード yyy
DNS 202.214.252.2　URL http://www.yyy.or.jp/

NEWサービス — ワイワイワイnet300 —

1回480分(8時間)まで300円でインターネット!! (8時間を過ぎると自動的に切断されます。)
接続トラブルの場合にも料金は加算されます。最初の30秒無料! (詳しくはホームページ上で)
アクセスポイント 東京(03地区)0990-581333　大阪(06地区)0990-589300

(サービス問い合わせ) AM11 30より	(接続サポート) AM11 30より	(FAXBOX) 受け付けは24時間
TEL:03-5531-0218	TEL:03-5500-7337	TEL:03-5531-0217

本誌付属のCDロムでうまくセットアップできない方は、Windows95・Macintosh共に、詳しいセットアップ手順をFAX BOXから引き出せます。お手持ちのFAXの受話器をあげ上記へダイヤルし、音声ガイダンスに従ってください。

ご意見ご要望、問い合わせ、接続ソフト、資料請求は、24時間電話&FAX 03-5531-0160 あるいは info@yyy.or jp にて受け付け中。

ダイヤルQ2番号

(通信状態とモデムの種類によって、異なります。) 転送スピード k56flex(東京)(大阪)(名古屋)(横浜)~33.6k(その他)

地域	地名	地区	番号	備考
北海道	札幌	(011地区)	0990-607222	増強
北海道	釧路	(0154地区)	0990-630111	
北海道	旭川	(0166地区)	0990-619444	
東北	仙台	(022地区)	0990-622555	
東北	福島	(024地区)	0990-602666	New
東北	郡山	(0249地区)	0990-602999	New
東北	いわき	(0246地区)	0990-619111	New
関東地域	宇都宮	(028地区)	0990-603222	
関東地域	高崎	(0273地区)	0990-602444	New
関東地域	日立	(0294地区)	0990-615111	
関東地域	筑波	(0298地区)	0990-602000	New
関東地域	千葉	(043地区)	0990-617555	
関東地域	浦安 松戸	(047地区)	0990-614111	
関東地域	柏	(0471地区)	0990-613111	
関東地域	船橋	(0474地区)	0990-618555	
関東地域	大宮	(048地区)	0990-610333	
関東地域	所沢	(0429地区)	0990-612555	
関東地域	熊谷	(0485地区)	0990-630555	New
関東地域	草加	(0489地区)	0990-619555	
関東地域	川越	(0492地区)	0990-621555	
関東地域	川口	(048地区)	0990-631777	
関東地域	東京	(03 地区)	0990-600200	
関東地域	東京2	(03 地区)	0990-619333	56K
関東地域	立川	(0425地区)	0990-606444	
関東地域	府中	(0423地区)	0990-602333	
関東地域	三鷹 調布	(0422 0424 地区)	0990-620555	
関東地域	[illegible]	(0427地区)	0990-609333	
関東地域	八王子	(0426地区)	0990-601222	
関東地域	横浜	(045地区)	0990-606555	56K
関東地域	小田原	(0465地区)	0990-608222	New
関東地域	川崎	(044地区)	0990-601555	
関東地域	茅ヶ崎 藤沢	(0467 0466 地区)	0990-601777	
関東地域	厚木	(0462地区)	0990-600444	
関東地域	横須賀	(0468地区)	0990-629555	New
中部・東海	新潟	(025地区)	0990-615888	New
中部・東海	長野	(026地区)	0990-609111	7月中開設予定
中部・東海	松本	(0263地区)	0990-619666	6月下旬開設予定
中部・東海	金沢	(076地区)	0990-612444	New
中部・東海	甲府	(0552地区)	0990-606333	
中部・東海	静岡	(054地区)	0990-601333	
中部・東海	清水	(0543地区)	0990-601999	
中部・東海	浜松	(053地区)	0990-625333	New
中部・東海	名古屋	(052地区)	0990-633777	56K
中部・東海	春日井	(0568地区)	0990-603666	
中部・東海	一ノ宮	(0586地区)	0990-619888	6月下旬開設予定
中部・東海	岐阜	(058 0583 地区)	0990-620333	New
中部・東海	多治見	(0572地区)	0990-618111	7月中開設予定
中部・東海	四日市	(0593地区)	0990-605222	New
中部・東海	津	(059地区)	0990-624333	New
関西地域	京都	(075地区)	0990-632777	
関西地域	宇治	(0774地区)	0990-628555	New
関西地域	大阪	(06 地区)	0990-600300	56K
関西地域	枚方	(0720地区)	0990-604333	
関西地域	堺	(0722 0723 地区)	0990-622999	
関西地域	岸和田	(0724地区)	0990-617111	7月中開設予定
関西地域	茨木 高槻	(0726地区)	0990-601888	
関西地域	奈良	(0742地区)	0990-627555	New
関西地域	池田 伊丹	(0727地区)	0990-608333	
関西地域	神戸	(078地区)	0990-605333	
関西地域	姫路	(0792地区)	0990-615999	New
関西地域	西宮 宝塚	(0798 0797 地区)	0990-607333	
関西地域	和歌山	(0734地区)	0990-605666	New
中国・四国	広島	(082地区)	0990-626555	New
中国・四国	倉敷	(086地区)	0990-619222	6月末開設予定
中国・四国	岡山	(086地区)	0990-619777	7月中開設予定
中国・四国	高松	(087地区)	0990-616555	New
中国・四国	徳島	(0886地区)	0990-621333	New
中国・四国	高知	(0888地区)	0990-644111	New
中国・四国	松山	(089地区)	0990-616222	New
九州・沖縄	福岡	(092地区)	0990-608111	増強
九州・沖縄	北九州	(093地区)	0990-611999	
九州・沖縄	久留米	(0942地区)	0990-618222	6月末開設予定
九州・沖縄	大牟田	(0944地区)	0990-618777	6月末開設予定
九州・沖縄	長崎	(095地区)	0990-629111	7月中開設予定
九州・沖縄	熊本	(096地区)	0990-617333	New
九州・沖縄	那覇	(098地区)	0990-603444	New

アクセスポイント急速増加中!

ダイヤルQ2・インターネットプロバイダー

ワイワイワイネット

通話料は別途かかります。　表示価格に消費税は含まれません。　一般第二種電気通信事業者 A—08 —1730　株式会社ワイワイワイネット　〒135-0064東京都江東区青海2-45NTT契約第31条に基づく表示
提供 株式会社ワイワイワイネット　番組名ワイワイワイネット 回線設置場所　東京都、神奈川県、埼玉県、千葉県、静岡県、山梨県、大阪府、愛知県、三重県、和歌山県、京都府、兵庫県、茨城県、宮城県、福岡県、栃木県、石川県、岐阜県、高知県、香川県、新潟県、群馬県、北海道、奈良県、広島県、愛媛県、徳島県、熊本県、沖縄県、福島県、岡山県
標準利用時間3分、標準利用料金10円

canopus

WINDOWS WORLD Expo/Tokyo 98
WINDOWS WORLD Expo/Tokyo98に出展します。
開催日程:1998年7月1日(水)～4日(土)
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)ブースNo.503

nVIDIA RIVA 128搭載　超高速2D/3Dマルチメディアアクセラレータ

大人気のPWR128シリーズ

2D&3D、ビデオまで、トータルバランスにすぐれたラインナップ!

◎AGP対応モデル新登場。※新世代グラフィックスポートAGPを備えたPCでご利用いただけます。
(PWR128A GTV、PWR128A GTS)

◎ビデオまわりはお任せ! ハイパーメディアモデル新登場。デジカメ不要の美しい静止画作成機能、高フレームレートでのムービーキャプチャ機能に加え、従来オプションとなっていたWindows®画面のビデオ出力機能を標準装備。ビデオまわりを強力にサポートしながらお求めやすい価格を実現。AVIコーデック変換ツールも新たに付属しました。
(PWR128A GTV、PWR128P GTV)

◎2D、3Dの高速化。ディスプレイドライバにより約20～30%の高速化を達成。(当社比、PC版)

◎OpenGL対応のWindows 95 Driver付属。OpenGL対応ゲームが高速動作します。

◎[Windows 98 Upgrade Ready] Windows 98でもご利用いただけます。

フルバージョンの3Dゲーム付属
●デイトナ™USA エボリューション
●B OHAZARD

DOS/V magazine 1998/6/15号
Technical Test Labs
AGP対応3Dビデオカードを選ぶ
でベストチョイスに選ばれました。

PC/AT AGP対応
PWR128A GTS

PC/AT PCI対応
PWR128P GTS

純粋にグラフィックス性能を追求。
キャプチャ機能なしのスタンダードモデル。
¥29,800

PC/AT AGP対応
PWR128A GTV

PC/AT PCI対応
PWR128P GTV

高度なビデオキャプチャ機能に加え、
ビデオ出力機能も標準装備のハイパーメディアモデル。
¥39,800

※Windows 98対応、AGP対応製品をはじめ、各製品の動作環境・制限事項等の情報をホームページ、FAXサービス等で提供中です。製品のご購入前にご確認ください。

3Dfx Voodoo搭載　超高速・超美麗3Dゲームアクセラレータ

ゲーミングカードの最高峰PURE3Dシリーズ

好評発売中

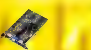
PURE3D PC/AT PCI対応

オープンプライス
(ダイレクトショッピング参考価格 ¥25,800)
3Dfx Voodoo搭載、メモリ6MB。米国ゲーム専門誌でも絶賛されています! TV出力機能付で、ゲームを迫力の大画面で楽しめます。
オプション:PURE KOOL
(ダイレクトショッピング参考価格 ¥2,980)

好評発売中

PURE3D LX PC/AT PCI対応

オープンプライス
(ダイレクトショッピング参考価格 ¥22,800)
メモリ6MBのリッチな表現力はそのままに、従来のPURE3Dからビデオ出力機能を省いてお求めやすい価格で提供します。専用冷却ファンPURE KOOLを標準搭載。



NEW 好評発売中

PURE3D II PC/AT PCI対応

(ダイレクトショッピング参考価格 ¥44,800)
3Dfx最新チップVoodoo2搭載、メモリ12MB。専用冷却ファンとビデオ出力機能を標準装備。カノープス独自の回路設計により高速かつ安定動作を可能にしています。ゲームマニアにうれしい新ユーティリティも追加されています。QUAKE II ミッションパック「The Reckoning」付属。(QUAKE II本体を別途ご用意ください。)

NEW 好評発売中

PURE3D II LX PC/AT PCI対応

オープンプライス
(ダイレクトショッピング参考価格 ¥41,800)
PURE3D IIから冷却ファンとビデオ出力機能を省き、お求めやすい価格でご提供。PURE3D IIと組み合わせてSLI接続も可能です。店頭販売では冷却ファンPURE KOOL2を添付したスペシャルパッケージを数量限定でご用意しています。
オプション:PURE KOOL2
(ダイレクトショッピング参考価格 ¥2,980)

カノープスダイレクトショッピングは www.canopus.co.jp で。

●詳細な仕様・動作環境は、ホームページまたはFAXサービスでご確認ください。　※予告なく仕様または外観の一部を変更することがあります。※Canopus、ロゴマーク、およびカノープス製品の名称はカノープス株式会社の商標または登録商標です。※Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。※RIVA 128はnVIDIA CorporationとSGS-THOMSON Microelectronicsの商標です。※その他の商品名は各社の商標または登録商標です。※表示価格に消費税は含まれておりません。

カノープス株式会社
●本　社:〒651-2241 神戸市西区室谷1-2-2(神戸ハイテクパーク内)
●東京支店:〒101-0054 東京都千代田区神田錦町2-7 協販ビル4F
■〈テクニカルサポート〉TEL.078-992-6830(月～金曜[祝祭日除く]:10:00～12:00、13:00～17:00) FAX.078-992-2998
■東京支店ショールーム(水・木曜[祝祭日除く]:10:00～12:00、13:00～17:00)※電話予約をお願いします。TEL.03-5259-8678

最新情報はホームページで http://www.canopus.co.jp/
FAX Information Service > 078-992-5311 カタログ情報を提供中。G3 FAXからお電話をおかけになり、音声応答にしたがって操作してください。

資料請求 No.011

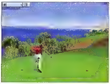
第2弾! ホロンオンラインゲーム インターネット対戦ゲーム
武勇伝 ～三国志の群雄達～
HOLONオンラインゲーム 第2弾 インターネット対戦ゲーム
'98年6月18日 発売
日本初! オンライン歴史シュミレーション・ゲーム
あなたは時代の覇者となれるか! 群雄割拠の時代の将軍になって、中国統一を目指せ!
●全国に散らばる武将（ユーザー）とインターネットで対決!
●マルチプレイヤー対応の本格シュミレーションゲーム!
●チャットで他の武将と同盟を結びいざ出陣! はたまた敵の裏をかくことも!
●戦闘も訓練もすべてリアルタイム。
●豊富なアイテムは交換や授受も可能。
●内政、徴兵、訓練、戦闘を繰り返し、武将としてのレベルを上げろ!
武勇伝 ホストサーバー
価格 6,800円
第1弾! インターネット麻雀 プロ雀士道
好評発売中
賞金総額100万円! 仮想プロ雀士となり、賞金・段位をゲットせよ! あなたの部屋が雀荘に?!
●全国の雀豪たちとインターネット、パソコン通信ですぐに対局! もう面子探しに苦労させません!
●対局データ保存機能・観戦機能・ランキング表示機能により、勉強やライバルの研究など使い道たくさん
●回線トラブルにも安心の代打ち機能
●対戦中に会話が出来るチャット機能も充実
価格 5,200円
プロ雀士道
第3弾! 競走馬・競馬が好きな方へ贈る 究極の中央競馬シミュレーションゲーム
競馬伝説 for INTERNET
98年夏 発売予定
あなたの愛馬はG1をとることが出来るのか! はたまた未勝利か?
●インターネットを利用した完全対戦中央競馬シミュレーション
●JRAさながらのルールとレースプログラム
●さまざまな特徴を持つ競走馬たち
企画・制作 株式会社システムプロ
〒221-0031 神奈川県横浜市神奈川区新浦島町1-1-25 テクノウェイブ100 12F
TEL.045-441-4401 http://www.systempro.co.jp/
商品に関するお問い合わせ： オンラインサポートセンター TEL.045-441-4412
Holon
販売元 株式会社ホロン
〒101-0047 東京都千代田区内神田3-2-12 勝光ビル2F
販売に関するお問い合わせ TEL.03-3253-5910
資料請求 No.012

Designed for
Microsoft®
Windows NT®
Windows®95

Microsoft®

Where do you want to go today?
www.microsoft.com/japan/

世界的な名門コースで、好きなときにリゾート ゴルファー



ミシガン湖畔の地形をそのまま活かした大パノラマ。カリブ海に注ぐ熱い陽光。素晴らしい景観と計算されたレイアウトを持つ世界の名門コースでラウンドを楽しむ——。マイクロソフト ゴルフ1998年版は、ゴルファー冥利につきる最高のコースを満喫できる最新ゴルフ ゲームです。「ベイハーバー ゴルフ クラブ」はミシガン湖畔に位置する新設コース。12ホールの断崖絶壁の岬の上のグリーンが名所といわれています。カリブ海の大リゾート、カサデカンポの「ザリンクス」と「ティース オブ ザ ドッグ」は難易度の高いコースの設計で有名なピート ダイ氏の設計。椰子の木が点在する海沿いのホールで放つスーパーショットは爽快そのもの。「ティース オブ ザ ドッグ」は世界のベスト コース25にも選ばれています。

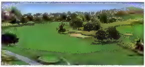
上達のカギは毎日のイメージ トレーニング

今年は"ドラッグ ショット"で、シングルプレイヤーを目指す。

状況にあったスイングで、難コースを攻略しよう

プレイできる3つのコースは、いずれも独特な地形を活かしたコース レイアウト。障害物、バンカーはもちろん、海からの風も大きく影響する。これらの難コースを攻略するには、新たに用意された4種類のスイングを使い分けるのがベスト。スコア アップへの近道となります。障害物の回避やドッグ レッグ ホールでは、ドローやフェードを打ち分けられる、マウスを使った「ナチュラル スイング」がおすすめ。弾道の高さやスピンの強さをコントロールするなら「シム スイング」。海風に負けないインテンショナル ロー ボールが打てます。スイングの強さを微妙に調整するなら従来の2クリック、3クリックのスイング タイプがいいでしょう。

社内コンペもゴルフの楽しみ。お昼はゴルフでリフレッシュ



腕試しに、ゴルフ仲間といっしょに社内LANやインターネットで対戦しましょう。2プレイヤー以上集まったら、即、ラウンド! チャットを使って会話を楽しみながら、ストローク、スキンズ、マッチプレイ、ビンゴ バンゴ ボンゴといった多彩なルールで勝負を競う。ティーショットの前にビデオでコース レイアウトをチェックしたら、バーディ、イーグルを狙ってゲーム開始。一流の舞台で最高のゴルフをお楽しみください。

新採用「ナチュラル スイング」でドラッグ ショットを実現。これでドローもフェードも思いのまま!

スイングの仕組みは簡単。バック スイングはマウスを手前に引く、スイングは打ちたい方向にマウスを押し出す、が基本です。
扇形上でマウスの描いた軌跡は、
1 バックスイングの大きさ
2 打ち出しアングル
3 ボールのスピン方向を表しています。

NEW 世界の名門3コース、63ホール

ゴルフ ゲーム ファン待望
マイクロソフト ゴルフ最新版、誕生

- ■新コース、カリブ海の大リゾートとミシガン湖畔の美観のなかでラウンド
- ■4種類の多彩なスイングで豪快、緻密にナイスショット
- ■インターネット、LANでデスクにいながらコンペ開催

MICROSOFT® GOLF 1998 EDITION

マイクロソフト ゴルフ 1998年版　**7月25日発売予定**

Windows 98対応

Microsoft® & MIZUNO タイアップ企画
マイクロソフト ゴルフ 1998年版 発売記念
ゴルフ de ゴルフ キャンペーン
キャンペーン パッケージを買ってミズノ特製のゴルフ ギアを当てよう!!

ZOID
マイクロソフト ゴルフ1998年版キャンペーン パッケージに入っている応募ハガキを送ると、抽選でミズノ特製マイクロソフトロゴ入りグッズが当たります。賞品はT-ZOIDゴルフクラブをはじめ、キャティバッグ、アンブレラなど豪華な品揃え。ぜひご応募ください。
詳しい情報は店頭およびマイクロソフト ホームページで　http://www.microsoft.com/japan/games/

●マイクロソフト インターネット ホームページ　http://www.microsoft.com/japan/
FAX情報サービスで各種情報をお届けしています。プッシュ回線のFAXで03-5454-8100をコールし、情報の入っているボックス番号2#1#012910#を押してください。ガイダンスに従ってスタートを押すと、情報がすぐにプリントアウトされます。
●電話でのお問い合わせは　カスタマー インフォメーション センター　東京(03)5454-2300　大阪(06)245-6995　●製品の仕様およびパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
●従来の希望小売価格に代わり、推定小売価格を弊社のホームページでご案内しています。なお、推定小売価格は変更される可能性がありますので、ご購入の際は弊社製品販売店もしくは取扱い会社までお問い合わせください。
*本製品には、マイクロソフト ゴルフ チャンピオンシップコースはお使いいただけません。
*Microsoft、Windows、Windowsロゴ、Windows NT、Where do you want to go today?は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
*その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

マイクロソフト株式会社

資料請求 No.013

20,000本を完全収録した決定版

PACK for WIN GOLD 1998年後期版

あらゆるジャンル、機種、OSを網羅したオンラインソフト集です。20000本以上の収録ソフトを簡単な操作で解凍/コピーできる「PickUPナビゲーター」、WWWブラウザでの閲覧など、ソフト探しに便利な機能を満載。深刻なコンピュータウイルスによる被害からあなたのパソコンを守る、ウイルス対策ソフトウェアの試用版を多数収録しています。

定価：本体7,800円（税別）

ISBN4-900952-32-X

フリーソフト&シェアウェア集 日本代表

好評発売中

タイトル数国内最大！あらゆるジャンルを網羅！

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版

PACK for MAC 1998年後期版

定価：本体5,800円（税別）

国内製オンラインソフト約4000本に加え、アメリカの代表的なマッキントッシュ・ユーザーズグループ「AMUG（アリゾナ・マッキントッシュ・ユーザーズ・グループ）」がセレクトした約2000本の海外製ソフトを収録。国内外の便利なオンラインソフトが満載です。

ISBN4-900952-33-8

発行 ベクター　発売 アクセラ

http://www.axela.co.jp/pack/

アクセラ

アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

Sequence palladium（シークエンス・パラディウム）
完全攻略ガイド

ファン待望の攻略本がついに完成！

6月29日発売！

工画堂スタジオ公認
Windows95版
ファンタジー戦術
シミュレーションゲーム
Sequence palladium（シークエンス・パラディウム）
を完全攻略！

- 「Sequence palladium（シークエンス・パラディウム）」の第1部、第2部あわせて31面を徹底的に攻略
- ゲームに登場するパラスイート、騎士、先生など全52名を超美麗CGとあわせて紹介
- ウィザード20体をふくむ、アイテム267種類のデータを掲載
- さまざまな観点から割り出した、おすすめのペア、そのほか攻略に役立つコラム多数

定価：本体2,000円（税別）A5判/160ページ
©1998 KOGADO STUDIO

好評発売中

マスターオブモンスターズ 魔導王の試練 オフィシャルガイド
「エクスパンションキット」の新マップまで完全攻略!!
定価：本体2,000円（税別）A5判/160ページ
©1997 SystemSoft Corporation

マスタージアーク 完全攻略ガイド
3人のグランドマスター別に全59マップを徹底攻略!!
定価：本体1,900円（税別）A5判/128ページ
©1997 SystemSoft Corporation

ヴァンテージ・マスター オフィシャルガイド
9人の隠れマスターの使用方法までバッチリわかる
定価：本体2,000円（税別）A5判/176ページ
©1997 Nihon Falcom corporation

7月発売予定のラインアップ

大戦略マスターコンバット2 完全攻略ガイド（仮）
イースエターナル ビジュアルブック（仮）

株式会社 アクセラ
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL 03-3464-8285（販売部ダイヤルイン）

カード不要1分でインターネット
今すぐ2時間無料でお試し下さい。

今すぐ

パソコンとモデムがあれば
入会手続きなし　完全自動設定

interQ GO!GO!™ **1分で接続**

接続方法で悩むより すぐつなごう

安い

入会金なし・固定費なし・使った分だけ後払い
クレジットカード不要 ダイヤルQ²回線利用なので料金は後日TEL代と一緒にお支払い。

ダイヤルQ2で安い!!

選べるサービス
①1分20円のインターQオリジナル　メール　ネットサーフィンにお得
②1回接続300円時間無制限のインターQぽっきり300　ネットサーフィンダウンロードにお得

保証

使いすぎの心配なし!!料金キャップ制・差額返金します!!

大盤ぶるまいキャンペーン!!

使わない時は支払い不要の完全従量制。万が一、使いすぎた場合が心配というあなた!!月々の利用料金が一定金額以上に達した場合は差額を返金致します。弊社のメールユーザーに限ります。詳しくは http://www.interq.or.jpまで。

近い

あなたの近くに必ずあります、
通話料がお得全国最大規模77カ所のアクセスポイント

さらにNTTの「エリアプラス」サービスをお使いになればほぼ全国フルカバー!! 詳しくはNTT(0120-378160)にお問い合わせ下さい。

インターQオリジナル　おトクな1分20円 毎回最初の20秒無料
インターQぽっきり300　時間無制限毎回一回接続300円のみ

北海道 札幌 東北 青森 秋田 盛岡 山形 仙台 郡山 関東 宇都宮 前橋 高崎 水戸 千葉 柏 松戸 船橋 川越 大宮 所沢 熊谷 越谷 東京/八王子/町田/国分寺・府中 立川 武蔵野 三鷹・調布 横浜 川崎 藤沢 平塚 相模原 厚木 鎌倉・茅ヶ崎 横須賀 甲信越・北陸 長野 甲府 新潟 富山 福井 金沢 東海 静岡 浜松 名古屋 豊橋 豊田 春日井 一宮 岐阜 四日市 関西 大津 京都 茨木・高槻 大阪 堺 枚方・寝屋川 伊丹・箕面 岸和田 泉南 奈良 和歌山 神戸 姫路 加古川 西宮・宝塚 中国・四国 岡山 広島 福山 高松 徳島 高知 松山 九州・沖縄 北九州 久留米 福岡 大分 長崎 熊本 鹿児島 那覇・浦添

CD-ROMが最寄りのセンターを自動選択します

速い

バックボーン毎月強化!!超高速でネットサーフィン
アナログ56Kbps(x2/K56flex)、33.6Kbpsに対応済

アナログ56Kbps(x2)はインスタントプロバイダではインターQが独占対応です。
28Kbpsのプロバイダの倍のスピード!! スピードの為に最高のバックボーンと技術陣をそろえています。

安心

24時間年中無休の親切テレフォンサポート

インターキュー株式会社は、(株)ジャフコ・NTTリース(株)・(株)光通信等の出資により運営されているインターネットベンチャーです。

無料

メールアカウント無料 メールしか使わない方は、固定料金のプロバイダより大変お得です。アドレスは「あなたの希望アカウント@mail.interq.or.jp」でOK!!
メールアドレススタンプ無料 あなたのメールアドレスをスタンプにしてプレゼント致します!! 名刺等にご利用下さい。
Mainichi-DailyMail無料 毎日新聞のe-mail新聞、限定配信中!!　協力　毎日新聞
ホームページ無料 10MBまで CGIもサポート　商用ホームページOK!!
ニュースグループも見れます 日本最大規模・全世界数万のグループをフルフィード。詳しくは http://www.interq.or.jp まで。

会員制もスタートしました

会員制もスタートしました。ISDN・公衆電話・携帯電話
PHS・テレホーダイ・外国でインターネットをしたい方は
inter Q MEMBERSをおすすめいたします
本誌付属のCD-ROMに「100時間無料つき3分で入会ソフト」が入ってます

INTERQ→INTERQ.M→Setup.exeをクリック
詳しくは http://www.interq.or.jp/members/ まで。

そうです。インターネットするなら インスタントプロバイダ インターQ。今すぐ使えて、とっても簡単・便利です。

インターネットが初めての方、設定が苦手な方、めんどうな入会手続きが嫌な方、出張・自宅・休暇などでセカンドプロバイダが欲しい時、自宅で会社や学校のe-mailを読みたい時(他社のメールアカウントも読めます)などにインターQはぴったりです。

● すべてCD-ROMが自動設定致しますが、万が一IDパスワードが消えた場合等は右記設定をご利用ください。 DNSの設定 プライマリ210.157.0.1 セカンダリ210.157.0.2 ユーザーIDguest00854 パスワード guest
● 上手に接続できない方（インターネット接続サポート）0990-5-08699 提供5 お問い合わせ（24時間年中無休）0120-81-8699

このCD-ROMに入っています

本誌付属のCD-ROMをパソコンへ 完全自動設定

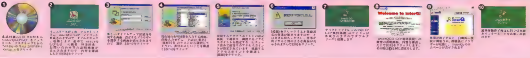
今すぐ!!インターネット 2時間無料体験

もれなく高速インターネット体験

本誌付属のCD-ROMからinter QGO!GO!をインストールすればinter QGO!GO!無料体験のアイコンがデスクトップに現れます。無料アクセスポイントは全国拡大中。詳しくは接続後ホームページ「無料&お得コーナー」でご確認下さい。最寄りの無料アクセスポイントまでの通話料は別途かかります ＊interQGO!GO!インストールに伴う無料キャンペーンのご利用は1台のパソコンにつき1回限りです・アナログのみ対応。

http://www.interq.ad.jp
inter Q®
すべての人にインターネット

超かんたんセットアップガイド

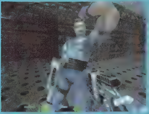


インターキュー株式会社　〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町20-1 渋谷インフォスタワー10F　0120-81-8699　雑誌番号9076 (1998.6/24.5/19MO MANAMI)
提供5　インターキュー株式会社　連絡先　03-5456-2555　番組名　インターネット接続サポート　回線設置場所　東京都　標準利用時間　5分　標準利用料金　5分あたり500円

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

E3で見つけたブレイク確実のゲームデータ

5月27日からアトランタで開催されたE3。本誌NEWSページでもその模様を紹介しているが、現地で入手したブレイク確実ゲームのムービーファイルをCD-ROMに収録。自分のパソコン上で、だれよりも早く話題作をチェックできる。

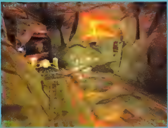


SiN

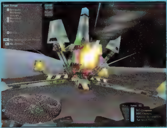
COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN

国内外の気鋭パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



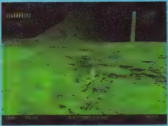
FORSAKEN



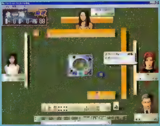
BATTLEZONE

Outwars

MECH COMMANDER



SPEC OPS



アクセスガールズのインターネット麻雀

その他の収録タイトル

●Monster Truck Madness2●TOTAL ANNIHILATION●ザ ハウス オブ ザ デッド

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.148からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

姿を現したセガの次世代機はネットワーク機能標準装備のWindows CEマシン

1998年5月21日に発表された、セガ・エンタープライゼスの次世代機「Dreamcast」(ドリームキャスト)は、サターンの後継機というよりも、パソコンでゲームを楽しむために必要な機能だけを抽出して作ったマシンという形容がふさわしいプロダクツだ。前評判どおり、ネットワーク機能を標準装備して登場したDreamcastに関する情報を、開発パートナーのマイクロソフトのコメントも含めて紹介しよう。

随所に新機軸が盛り込まれている Dreamcastは11月20日発売決定

去る5月21日、Dreamcast発表会の壇上に上がったセガ・エンタープライゼス社長の入交昭一郎氏は、今回の次世代機のコンセプトを次のように語った。

「来るべき21世紀に向けて、進化した夢のゲームワールドを実現していくプロジェクトがDreamcastです。これは、夢を意味する「Dream」と、報道する・広く知らしめるという『Broadcast』を組み合わせた言葉です。従来のテレビゲームでの遊びの枠を超え、21世紀に向けて夢を世界に広げていく、という意味を込めています。

このコンセプトを実現するために、開発の焦点を次の3点に絞りました。まずは言うまでもなく、最高の映像と音の表現能力を追求すること。そして、できる限り汎用性の高い開発環境を前提にすること。さらに、21世紀に向けた新しい遊びを提案することです」

この入交社長のコメントを裏付けるようなスペックになっているDreamcastは、ハード面、ソフト面のどちらの視点からも非常に興味深いマシンに仕上がっている。また、現行機であるサターンとの互換性を持たないことで、いろいろな新しい仕掛けが用意されている。以下では、入交社長のコンセプトを実現するために投入されたハード・ソフトを中心に紹介しよう。

これが11月20日(金)に発売される「Dreamcast」。一般の方が実際に体験できるのは、10月に行われる東京ゲームショウが最初になる。発売後も、全国主要都市でのデジタルサーカスというイベントも予定されている

SH4+PVR2+XGの強力タッグは 1ランク上のグラフィックとサウンドを実現

開発コンセプトの1点目である「最高の映像と音の表現能力」。これを実現するために、CPUに日立のSH4、グラフィックチップにNECとVideo Logic社共同開発のPowerVR2、サウンドチップにヤマハのスーパーインテリジェントサウンドプロセッサーが搭載されている。

まず、CPUだが、これはサターンに搭載されたSH2よりも大幅に処理能力が向上しているSH4を200MHzのクロックで動作させる。そのパフォーマンスは、360MIPS/1.4GFLOPSにも達する。開発当初は3Dfx Interactive社のVoodoo系の採用がうわさされていたグラフィックチップだが、最終的にはPowerVR2(300万ポリゴン/秒以上)の搭載となった。このチップの詳細については、p.114を参照してほしいが、非常にハイスペックなチップだ。ヤマハのサウンドチップは、XGフォーマット準拠の64チャンネルADPCMというスペックである。会場で披露されたこつのインタラクティブデモを見る限りでは、描画速度や画質、音質については申し分なく、各パーツのうまみを引き出すことに成功しているようだ。

会場で披露されたインタラクティブデモのワンシーン。カラーライティング効果(左)や環境マッピング(中央)なども高速で処理される。また、鈴木裕氏がディレクションした「バベルの塔」というデモ(右)では、多数のオブジェクトが表示されているにも関わらず、ポリゴン割れやちらつきの無いグラフィックが表示された

OSはWindows CEカスタムバージョン パソコンへの移植作業も大幅軽減

開発コンセプトの2点目は「できる限り汎用性の高い開発環境を前提にする」。これを実現するために、Windows CEカスタムバージョンをOSに採用した。Windowsベースの OS搭載によって、パソコンと互換性のあるソースコードの作成が可能になった点は、パソコンゲームユーザーにとって朗報だろう。これによって、Dreamcast用と(Windowsベースの)パソコン用のゲームが、同じ時期にリリースされることもあるかもしれない。また、これまで家庭用ゲーム機にのみゲームを開発してきたメーカーが、パソコンを視野に入れた製品展開をしてくる可能性もある。

Windows上でのゲームに欠かせない、DirectX機能も当然ながらサポートされている。詳細はインタビューを参照いただくとして、このDirectXもDreamcast用に最適化・拡張されている。いずれにしても、世界初のWindows CE搭載のゲーム専用機として、注目を浴びることは間違いなさそうだ。

期待高まるネットワーク機能 モデムとPDAがかぎを握る

3点目の開発コンセプトは「21世紀に向けた新しい遊びを提案すること」。これこそが、本誌読者の方が最も期待しているネットワーク機能だ。Dreamcastでは、ネットワーク機能を大きく二つの視点でとらえている。一つ目が、オンライン接続を可能にするための機能。Dreamcastには33.6kbpsのモデム(V34:V42およびMNP5)が標準装備されている。このモデムは基板に直付けされているのではなく、取り外し可能な形で本体側面に内蔵されている。従って、今後より高速なモデムやTAがオプションとして用意される可能性もある。

気になるマルチプレイ対応ソフトのラインナップだが、具体的にはまだ何もアナウンスされていない。ただ、発表会上で放映されたビデオでは、「バーチャファイター3」らしき格闘ゲームや、ネットワークRPGなどをプレイしているイメージ映像が公開された。また、チャットによるコミュニケーションも、ネットワークゲームの楽しみを広げる要素だ。この点もイメージ映像に登場した。ただ、キーボードを持たないDreamcastで、どのようにチャット機能を実現するのかは興味深い。セガの発表によれば、本体発売と同時に5タイトルのゲームをリリースするとしている。ぜひ、全タイトルマルチプレイ対応をお願いしたい。なお、サーバーの設置計画などに関しては、特にコメントは出ていない。

サターンとの互換性なし その大英断が次世代機の名にふさわしいハイパフォーマンスを実現

Dreamcast™

二つ目のネットワーク機能は、専用PDA「ビジュアルメモリ」の存在だ。従来の家庭用ゲーム機では、ゲームのセーブデータなどは、専用のメモリーパックに保存するのが定番であった。Dreamcastもハードディスクを持たないので、同じようにメモリーパックに情報を保存するのだが、これが保存装置以外の機能も有している。モノクロ液晶を搭載したビジュアルメモリは、それ単体でゲームが楽しめるようになっている。ちょうど、「たまごっち」や「デジタルモンスター」のようなものだ。ビジュアルメモリ同士は、直接つなげられるようになっており、ゲームによっては対戦やデータの交換ができるようになっている。また、携帯してプレイした内容をDreamcastでのゲームに反映するといった仕掛けも考えられている。今後は、携帯電話やセガのアーケードマシンとの接続も考えられており、新しいネットワーク機能が実現されそうだ。

コントローラーは、かなり大きいデザインとなっている。この写真はビジュアルメモリを装着した状態だ。NINTENDO64のコントローラーと同様に、背面部にもボタンが用意されている

ビジュアルメモリは、7月11日から先行発売される。第1弾ソフトは「あつめてゴジラ ～怪獣大図鑑～」という怪獣を育てるゲームだ。ハリウッド版「GODZILLA」公開にあわせ、全国東宝系映画館にて2,500円で発売された後、小売店での販売が予定されいる

Dreamcastの仕様

CPU	日立SH4 200MHz(360MIPS／1.4GFLOPS)
グラフィックチップ	PowerVR2(300万ポリゴン/秒以上)
サウンドチップ	スーパーインテリジェントサウンドプロセッサー
メインメモリー	16MB(64MビットSDRAM×2)
モデム	33.6kbps V34(V42およびMNP5フルサポート)
OS	Windows CEカスタムバージョン
CD-ROMドライブ	最高12倍速
最大同時発色数	約1,677万色
画像表示処理機能	bump mapping、fog、alpha blending、mip mapping、tri-linear filtering、anti aliasing、environment mapping、specular effect
データセーブ方法	専用PDA使用
寸法	190(W)×195(H)×78(D)mm
重量	2kg
価格	未定
発売日	1998年11月20日(金)

ビジュアルメモリの仕様

CPU	超省電力型8ビット
メモリー	128KB
ディスプレイ	48×32ドットモノクロ液晶
サウンド	PWM音源1チャンネル
寸法	47(W)×80(H)×16(D)mm
重量	45g
価格	2,500円
発売日	1998年7月11日(土)

発売まであと150日 来月号からはDreamcastの連載開始

以上、駆け足でDreamcastの特徴を紹介してきたが、まだまだ具体的な内容は公開されていない。専用サーバーの設置プランは？　マルチプレイ対応タイトルのラインナップは？　Windowsとの互換性は？　など、本誌読者の方も知りたい情報は、まだたくさんあるだろう。

そこで来月号(9月号)から、Dreamcastのネットワーク機能に焦点を当てた連載を開始する予定だ。これまでの「ネットワークゲームはパソコンだけで」という常識を覆す可能性を大いに秘めたDreamcastの続報に期待してほしい。

究極までにカスタマイズされたDreamcast用CEとは？
マイクロソフト直撃インタビュー

パソコンユーザーとして気になるのは、DreamcastとWindows CEの関係ではないだろうか。そこで、開発元のマイクロソフトのジェイムス・スパーン氏へインタビューしてみた。まず、気になるのが、搭載されるWindows CEはカスタムバージョンであるという記述だ。どのようにカスタマイズされているのであろうか。

マイクロソフトのWindows CEマーケティンググループプロダクトマネージャーのジェームス・スパーン氏

「カーネルはWindows CEベースですが、一部はアセンブラで書き直して、ハンドチューニングしてあります。カスタマイズチューニングだけではなく、必要のない機能は削ってあります。例えば、ハードウェアは完全に固定なんで、『どのハードウェアなんですか？』と問い合わせ処理の部分は必要ありませんよね。それから、すべてのコンポーネントは自由化して、自由に差し替えできる。だから、APIにしてもDirect3Dだろうが、セガのNINJAであろうが、まったくオリジナルのものであろうがその上に載せることができます。また、TCP/IPの部分に関して言えば、Windows CEのものでも、98や95で使っているものでもなくて、新しくDreamcast用のオリジナルを作って搭載しています」

パフォーマンスを最優先に考えなければならないゲーム機に搭載するだけあって、ハンドチューニングまで施されているとは驚きだ。TCP/IP部分もカスタマイズされているようで、ネットワークゲームでのパフォーマンスも期待できそうだ。ただ、ネットワークゲームを楽しむには、コミュニケーションは不可欠な要素だが、そのあたりはどうなのであろうか。

「基本的にキーボードは付いていません。そこで、パッドで操作可能なWEB TVに出てくるソフトウェアキーボードに非常に良く似たものを提供します。よく使われる言葉や単語とかを非常に限定しなければいけないのですが、これらをあらかじめ用意しておいて、そこから選択するようなやり方も、コミュニケーションの一つの方法として考えています」

最後に、ソフトウェアメーカーとして、Dreamcastのハードウェアはどのように映っているのかについて聞いてみた。

「Dreamcastに搭載されるDirectXは、bump mappingなどPowerVR2の特性を引き出せるような機能を持っています。CPUのSH4との相性もバッグンで、本当にいいパフォーマンスが出ています」

このほかにも、いろいろと興味深い話が出たのだが、残念ながら現段階でお伝えすることはできない。そこで、次号以降も、ネットワークゲーマーの視点で積極的に取材を続ける予定なので、期待してほしい。

Play Online E3 特別

1998年後半にはやるゲームは

DIABLO、DUKE、コマコンなどの続編や日本ではまだ注目されていないヒット確実の最新ゲーム情報を一挙に公開

5月27日から30日までの4日間（一般公開は28日からの3日間）、恒例となったデジタルエンターテインメント業界最大のショー、E3がアメリカのジョージア州アトランタで開催された。パソコンゲームのこれからの1年間を知る上で重要なショーとあって、世界各国から延べ4万人を超える業界関係者が集まった。
出品されたゲーム総数は、コンシューマーゲームを含めて約1,600本。パソコンゲームでは、1997年と同じく、QUAKE系3Dシューティングやコマンド&コンカー系のリアルタイム戦略シミュレーションが数多く出品されていた。この激戦区を勝ち抜くために、各メーカーはゲームデザイン、グラフィックなど、凝りに凝ったゲームを開発しており、これからもこれらのジャンルから、洗練された素晴らしい作品が続々登場することを予感させた。また、TOMB RAIDER系の3Dアクションアドベンチャーの出品数も増えており、人気ジャンルの一つとして確立されたようだ。
今回はニュースページを大幅に拡大して、E3で出品された期待の集まるタイトル66本を厳選して紹介する。

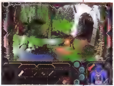
EIDOS INTERACTIVE

欧米では勢力の大きいEIDOS INTERACTIVE社。人気シリーズ「TOMB RAIDER」の新作を前面に押し出しつつも、多彩なジャンルのゲームを陳列し、その勢いを感じさせた。
ジョン・ロメロ氏のデザインによる期待作「DAIKATANA」（ION STORM社開発・'98年9月発売）は、敵が保持する武器を認識できるのはもちろん、プレイヤーの視線と同じ方向にキャラクターが首を振るのが確認できた。最終的には、ほとんどのモンスターをマルチプレイ用のキャラクターとして使用できるようになるという。
「ANACHRONOX」（ION STORM社開発・'99年第2四半期）は、"感情のローラーコースター"と制作者が表現しているように、ストーリーに重点を置いた、QUAKE II エンジン使用の3DアクションRPG。
「THIEF：THE DARK PROJECT」（LOOKING GLASS TECHNOLOGY社開発・'98年秋発売）は義賊を主人公に据え、暗殺や諜報を目的としたゲーム。何も考えずに撃ちまくる3Dシューティングとは一線を画す内容となっている。
「GANGSTERS:ORGANIZED CRIME」（HOT HOUSE社開発・'98年第4四半期発売）は、ギャング組織のメンバーを操り、町での勢力拡大を目指す、一風変わったリアルタイム戦略シミュレーションである。
「REVENANT」（CINEMATIX社開発・'98年秋発売）はDIABLO系のRPGだが、武器の振り方といった攻撃パターンを増やし、「DIABLO」よりもアクション性の強い作品になりそうだ。

パソコンゲーム業界のアイドル的なゲームデザイナー。Id Software社設立に携わり、「DOOM」「QUAKE」のデザインを担当する。現在はION STORM社の社長兼DAIKATANA制作チームのリーダーとして活躍中

John Romero

DAIKATANA



REVENANT

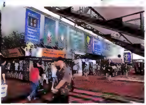
ANACHRONOX

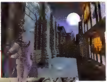
GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

THIEF: THE DARK PROJECT

NEWS Summary

レポートコレだ!



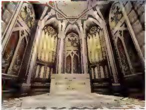


GT INTERACTIVE SOFTWARE社

E3直前に発売された「UNREAL」で盛り上がっていたGT Interactive Software社のブースは、期待作がめじろ押しだった。「DUKE NUKEM FOREVER」(3D Realms社開発・'98年中発売)は、残念ながら一般の入場者にはビデオのみの紹介だったが、デモを上映しているモニター前には常に人が群がっていた。グラフィックに関して言えば、QUAKEⅡエンジンを使ったゲームの中で、最高の出来だと断言してもいいだろう。おなじみの金髪女性ダンサーも、かなりリアルに再現されていた。

Play Onlineが最も注目している戦略アクション「THE WHELL OF TIME」(Legend Entertainment社開発・'99年第1四半期発売)は、取材班が言葉を失うくらいグラフィックの細かいゲームになっていた。また、レベルエディティングの複雑さや派手なエフェクトは、制作者のゲームに対するこだわりが尋常でないことを証明していた。「THE WAR OF THE WORLD」(Rage Software社開発・'98年9月発売)は、Rage Software社の本領発揮と言える、美しいグラフィックのリアルタイム戦略シミュレーション。世界制覇がゲームの目的となる。もう一つ、リアルタイム戦略シミュレーションで気になるのが、「YOUNG BLOOD:SEARCH&DESTROY」(Realtime Associates社開発・'98年9月発売)だ。コミックをベースにしたRPGの要素の強いゲームだ。

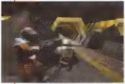
そのほか、スピードとスムーズなフレーム処理が売りのオフロードレーシングゲーム「POWERSLIDE」(Emergent社開発・'98年9月発売)、魔法、腕力、トリックで敵と戦う、32人での対戦が可能な「DARK VENGENCE」(Reality Bites社開発・'98年11月発売)、4人が1チームとなって連携プレイをするSF「REBEL MOON:REVOLUTION」(Fenriswolf社開発・'98年10月発売)などが人目を引いていた。



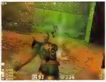
THE WHELL OF TIME

DUKE NUKEM FOREVER

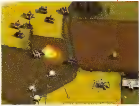
YOUNGBLOOD: SEARCH&DESTROY



REBEL MOON: REVOLUTION



DARK VENGENCE



THE WAR OF THE WORLD

POWERSLIDE

BUNGIE SOFTWARE

アメリカで熱狂的なファンを持つヒット作「MYTH」の第2弾「MYTH2:SOULBLIGHTER」('98年第4四半期発売)は、前作より地形をさらに4倍細かくメッシュさせ、ますますグラフィックが美しくなった。風車や家もすべて3Dとなり、一段とステップアップした印象を受ける。キャラクターにはちゃんと影も付いてくるし、思考ルーチン、特にパスファインディング機能が強化されているので、自分のキャラクターを誘導するのにいらつくこともなくなるだろう。

MYTH2:SOULBLIGHTER

ACTIVISION

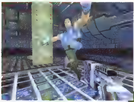
ここ2、3年で一気に復活してきたアクティビジョンは、今年のE3でも好評を博していた。

開発が遅れている「SiN」(Ritual Entertainment社開発・'98年8月発売、日本ではP&Aから発売)の前には人だかりができ、期待の高さがうかがえた。モンスターの動きは、以前見たデモより大幅に改善されたようで、スムーズなゲームプレイが予想される。

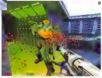
待望の「HEAVYGEAR Ⅱ」('98年秋発売)は、思考ルーチンに手を加えているようで、敵が建物の中にまで執拗に追いかけて来る。エンジンも新たにするため、3Dアクセラレーターが必須となるようだ。

QUAKEⅡ エンジンを基に制作中の「HERETIC Ⅱ」(Raven Software社開発・'98年第4四半期発売)は、7月号でお伝えしたように、魔法の効果が秀逸で、敵をニワトリにする魔法の存在が確認できた。

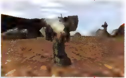
8人までのマルチプレイが可能な「LEGEND OF THE FIVE RINGS」(Engineering Animations社開発・'99年3月発売)は、Wizards of the Coast社の人気トレーディングカードを題材にしたDIABLO型のRPG。主人公はサムライで、武術や風水を使うらしい。もう一つ奇妙な感覚のRPG「THIRD WORLD」(Redline Games社開発・第4四半期発売)が出品されていた。5人のキャラクターをリアルタイムで操り、救出などのミッションをこなしていく。こちらも8人までのマルチプレイモードをサポートする予定。



SiN



HERETIC Ⅱ



HEAVYGEAR Ⅱ

LEGEND OF THE FIVE RINGS

THIRD WORLD

PSYGNOSYS

ヨーロッパでも有数のソフトメーカーPsygnosys社から発売される「Formula1 98」(Visual Science社開発・'98年第4四半期発売)は、ピットクルーまでがモーションキャプチャーされるという凝りようで、LANで4人までの対戦が可能になる。

完全な3D表示の地形が自慢の「PANZER ELITE」(Wing Simulations社開発・'99年第1四半期発売)は、第二次世界対戦の戦車戦をシミュレートした8人までの対戦が可能なゲーム。オブジェクトを撃てば、段階的に壊れていき、燃え落ちる家や樹木の表現が素晴らしい。

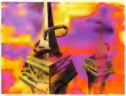
「DRAKEN」(Surreal Software社・'99年第1四半期発売)は、ドラゴンの背中に乗って大空を自由に舞う、どこかで見たことがあるようなアクションアドベンチャーだ。シングルスキン骨格アニメーションシステムを採用しており、登場するキャラクターは非常に滑らかな動きをするのが特長。

「SENTINEL RETURNS」(Hookstone社開発・'98年第3四半期発売)は、1980年代に制作された戦略ゲームの続編。抽象的な物体を操作する、表現のしにくいユニークなリアルタイム戦略シミュレーションに仕上がっている。音楽をホラー映画の巨匠ジョン・カーペンターが担当しているのも面白い。

DRAKEN

Formula1 98

PANZER ELITE

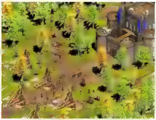


SENTINEL RETURNS

MICROSOFT

Asheron's Call

ゲーム販売会社としての知名度もずいぶん上がったマイクロソフトのブースで、際立ったゲームといえば、「Age of Empires Ⅱ」(Ensemble Studios社開発・'99年春発売)だろう。今回は紀元後から中世期までの世界を舞台にし、文明間の抗争が繰り広げられる。アートワークがさらに大きくなり、洗練されたアニメーションが素晴らしい。また、インターフェース内のマップ表示で、敵のみの勢力図が一見して分かるようになるなど、新たな工夫が随所に見られ、思考ルーチンを大幅に改良しているらしい。



Age of EmpiresⅡ

9月には第1作用のミッションパックも販売される。

完全ネットワーク仕様の「Asheron's Call」(Turbine Entertainment社開発・'98年11月発売)は、1,000人規模のプレイヤーが参加できるRPGである。キャラクター設定の様子を見せてもらったが、ウワサどおりの複雑さで、細かい設定が可能になりそうだ。

また、E3開催直前に発表されたUSB対応のスピーカーシステムMicrosoft Digital Sound Systemが、自社ブースに展示されているほとんどのマシンに接続してあり、ゲーム関連周辺機器の面でも、マイクロソフトブランドの攻勢が続いているのが感じられた。

INTERPLAY

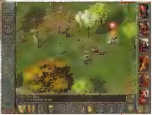
今年のInterplay社のラインナップはかなり強力だ。「MESSIAH」(Shiny Entertainment社開発・'98年秋発売)は、最新グラフィック技術を導入した3Dアクション。筋肉の動きまで忠実に再現されたキャラクターは感動もの。デモを行ったマシンのスペックは不明だが、メインキャラクターである天使が平均960ポリゴンで動いていた。また、動かすシステムに合わせてグラフィック表示を変える、スケーラビリティ機能も持っている。

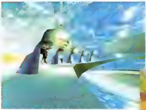
本格派RPG「BALDUR'S GATE」(Bioware社開発・'98年第3四半期発売)は、プリレンダーの背景に、16ビットで表示される美しい画面が売り。100以上のクエストが用意される予定だ。

「CITIZEN KABUTO」(Planet Moon Studios社開発・'98第4四半期発売)は、リアルタイムでの戦略性を備えたアクション。三つの異なったキャラクターが、孤島で領地の奪い合いする。独特な色使いやコミカルなキャラクターは、かなり特異である。

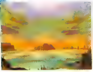
MESSIAH

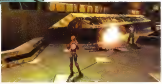
BALDUR'S GATE





CITIZEN KABUTO



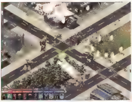


MICRPROSE

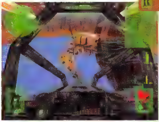
開発に時間をかけているためか、今回MICROPROSE社が出品したゲームは1997年のE3ですでに紹介されたものが多かった。しかし、それだけに驚くような出来栄えの作品がそろっていた。

リアルタイム戦略シミュレーション「MECHCOMMANDER」('98年6月末発売)は、116MBの容量のデモがE3前に登場している。そのグラフィックとゲームセンスに感嘆したユーザーも多いだろう。その後の仕上がりも順調で、この号が出るころにはもう製品版が発売されているかもしれない。

「MECHWARRIOR 3」('98年第4四半期発売)はグラフィックが一新され、ボタン一つで遠方がズームできる機能や、自分だけでなく、敵ロボットの破損状況を確認できるウインドウも追加されている。



MECHCOMMANDER



MECHWARRIOR 3

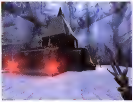
FALCON 4.0

通常のマルチプレイモードで32人、自社サーバーで720人が同時にプレイできるようになるというフライトシミュレーター「FALCON 4.0」('98年7月発売)。飛行機の羽の1枚1枚の動きまでも正確に表現し、3Dアクセラレーターなしで十分に動いていた。

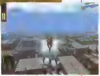
UNREALエンジン使用の「STAR TREK:THE NEXT GENERATION-KLINGON HONOR GUARD」('98年第4四半期発売)は、クリンゴンになって戦うQUAKE系の3Dシューティング。「FIRST CONTACT」が発売中止になっただけに、トレッキーの期待はこのゲームに集まっている。

情報がなかなか出なかった「STARSHIP TROOPERS」('98年冬発売)は、期待どおりの3Dアクションゲームだった。1度に200匹以上のバグ(虫)が出現しても、まったく画面表示スピードが遅くなることがないのだ。プレイヤーキャラクターの核ミサイル攻撃と爆発後の、きのこ雲のエフェクトのすごさに取材班の魂は完全に奪われてしまった。

STAR TREK:THE NEXT GENERATION-KLINGON HONOR GUARD



STARSHIP TROOPERS

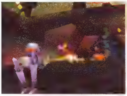


SONY INTERACTIVE STUDIOS

「TANARUS」でおなじみのSony Interactive Studios社のブースでは、Play Onlineも注目している完全ネットワーク仕様のRPG、「EVERQUEST」('98年11月発売)の人気が高かった。基本的には「ULTIMA ONLINE」をQUAKE型の視点でプレイできるものだが、開発者の話によれば、そのタイトルが示すように、もっとクエストに重点を置いたものになるという。12種族、14クラスからカスタマイズできるというキャラクター設定も多様で、ゲームバランスにかなり気を使っているらしい。予定に変更がなければ、4万5,000人からの応募があったといわれるβテストがすでに始まっているはずだ。日本でのサーバー設置も本格的に検討されている模様。

今回が初公開の「CYBERSTRIKE 2」('98年中発売)はマルチプレイモードが売りのロボット対戦アクションで、「TANARUS」で培ったマルチプレイでの快適な動作を実現している。

CYBERSTRIKE 2



EVERQUEST

ELECTRONIC ARTS

相変わらずスポーツ色の濃いエレクトロニック・アーツのブースでいちばん目立っていたのが、「NEED FOR SPEED Ⅲ:HOT PURSUIT」('98年秋発売)だ。今回は暴走する側のスーパーカーはもちろん、それを追いかけるパトカーでも遊べ、抜きつ抜かれつの攻防が繰り広げられる。グラフィックも大幅にパワーアップしており、車にオブジェクトの影が映り込み、独特のつやが表現できている。

完全3Dから元の2Dへと戻ってしまった「SIMCITY 3000」(MAXIS開発・'98年秋発売)は、発売された後、しばらくしてマルチプレイヤー用のアドオンソフトが開発されるらしい。

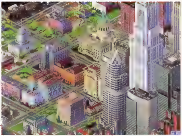
シド・メイヤー氏の最新作「ALPHA CENTAURI」は、「CIVILIZATION」の宇宙版といった印象を受けた。機能を充実させつつも、簡素な操作でプレイできそうだ。7人までのマルチプレイをサポートしている。

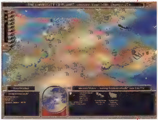
期待の「ULTIMA:ASCENSION」(ORIGIN社開発・'98年冬発売)は、3Dアクションばりのグラフィックエンジンを使用している。一見すると、ULTIMAシリーズであるとは思えないが、町の雰囲気や魔法の基礎などはしっかりとULTIMAシリーズのものを継承している。

「TRESPASSER」(DreamWorks社開発・'98年9月発売)は、映画『ジュラシック・パーク』の続編的な内容の作品。SiteBに残されてしまったアンの脱出がゲームの目的となる。水面に向かって銃を撃つと波紋が広がるエフェクトは驚きで、恐竜たちのモデリングが非常によくできている。

NEED FOR SPEEDⅢ:
HOT PURSUIT

SIMCITY 3000



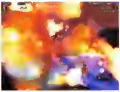


ALPHA CENTAURI

RAGE SOFTWARE

INCOMINGで一躍脚光を浴びたヨーロッパのRage Software社。新作の「EXPANDABLE」('98年11月発売)は戦略アクションゲームで、かなり速いスピードでゲームが展開する。「INCOMING」にも勝る数々のエフェクトが見ものだ。プレイヤーは未知の惑星で兵隊を操って、襲いかかる生命体をなぎ倒していくのである。E3では画面分割の2人プレイで遊べたが、ネットワークモードは構想中ということで詳しい部分は不明だった。

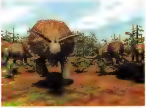
INCOMINGをもっとリアルにしたゲームが「HOSTILE WATER」('99年第1四半期発売)で、派手さは見られないが、ビジュアル、ゲームプレイ共に、さらに現実的になっている。昼夜や天候も刻々と変化し、プレイヤーはさまざまな兵器を駆使してミッションをこなしていくのだ。



EXPANDABLE

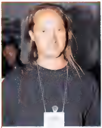
HOSTILE WATER

ULTIMA:ASCENSION



TRESPASSER

GATHERING OF DEVELOPERS



ドワンゴ、Id Software社、Ion Storm社を経て、独立し、Gathering of Developers社を設立。27才にして、次々に成功を収めた彼のビジネスセンスとその自信は、彼の出した"10の戒律"を読んでもわかる

Mike Wilson

シェアウェア、フリーデモ、バンドルソフトと、当時としては驚くほどのマーケット戦略で「DOOM」を成功に導いたマイク・ウイルソン氏。彼がパブリッシャーとデベロッパーの関係を覆す業界革命児となって、1997年、Gathering of Developers社(略してG.O.D)を発足させた。名だたる開発元をシェアオーナーとすることで"開発元にとって健全な出版(販売)"を目指すのだという。

今回はすでに発売された「JAZZ JACKRABBIT 2」(Epic Megagames社開発)も出展されていたが、往年のゲームを3Dで復活させた「RAILROAD TYCOON 2」(Pop Top Software社開発・'98年末発売)と「モンスタートラックマッドネス2」でその実力を示したTerminal Reality社による「FLY!」('98年末発売)が目を引いた。

一般非公開の「NOCTURNE」(Terminal Reality社開発・'99年夏発売)は、「バイオハザード」のようなホラーアクションアドベンチャーで、霧や雨といった気象効果に加えて、リアルタイムのダイナミックライティングが美しい。しかも、このジャンルにしては珍しく、マルチプレイヤーモードが付いているという注目のゲームだ。

NOCTURNE

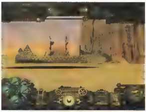
NOCTURNEのグラフィック技術を説明してくれたTerminal Reality社社長のMark Randel氏

RAILROAD TYCOON 2

FLY!

VR-1

コンダクターと呼ばれるオンラインゲームのサーバー技術を武器に、業界でも"裏方の重鎮"的な存在になりつつあるVR-1は、Internet Gaming Zoneでも人気の「FIGHTER ACE」をマイクロソフトに提供していることでも知られている。ブースでは数多くのソフトのデモを動かしていたが、「NOMADS OF KLANTH」('98年末発売)という3Dシューティングが際立っていた。プレイヤーはそれぞれ違った技術と魔法を備えた4種族からキャラクターを選び、操縦する重装備タンクも微細にわたってコンフィグできるようになっている。150人程度の対戦が可能。VR-1では、ほかにもRPG型、戦略型ゲームのサーバー技術も開発しており、数多くのプロバイダーとの提携、協力を発表している。

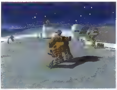


NOMADS OF KLANTH

CENDANT SOFTWARE

新参ながらすでに強大なソフト販売会社となったCendant Software社。その傘下には、あのBlizzard Entertainment社やSierra社がある。

「MECHWARRIOR」「HEAVY GEAR」と並ぶロボット対戦アクションの「STARSIEGE」(Dynamix社開発・第3四半期)は、タンクなど30種以上のマシンが操作できる、メカ好きにはたまらない作品だ。もともとは「EARTHSIEGE」というシリーズものだったが、地球外に飛び出し、広大な宇宙が舞台となるために改名された。また、この世界をベースに制作された「STARSIEGE：TRIBES」(Dynamix社開発・'98年第4四半期発売)は、「Outwars」のようにジェットパックを装備したキャラクターを操る3Dシューティング。最大32人までのマルチプレイが楽しめる。



STARSIEGE

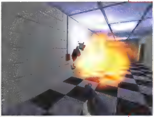
STARSIEGE：TRIBES

BROOD WARS

「HALF-LIFE」(Valve社開発・'98年6月発売、日本ではソースから発売)はパズル的な要素の強い3Dシューティングで、QUAKEエンジンとは思えない仕上がりを見せている。

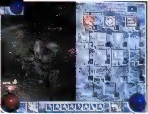
入場者のほとんどが目にしたであろう、人気RPGの続編「DIABLO Ⅱ」(Blizzard社開発・'98年冬発売、日本ではソースから発売)。開発状況が30%ということで、本年中の発売は無理かもしれない。インターフェース周りにかなり改良が加えられており、Ctrlキーを押すとキャラクターを走らせることができた。

人気絶頂の「STARCRAFT」のアドオンソフト「BROOD WARS」(Blizzard社開発・'98年9月発売、日本ではソースから発売)のコーナーにも人だかりができていた。新たにユニットが追加され、テランでは、治療を行うメディック(衛生兵)が使用できるようになる。残念ながら、「WARCRAFT ADVENTURES」は発売中止になってしまった。



HALF-LIFE

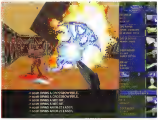
DIABLOⅡ



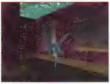
SEGASOFT NETWORKS

オンラインゲームサービスプロバイダーHeat.netを運営するソフトメーカーSegaSoft社。最近では、Kesmai社のGameStormとも提携し、サービスの拡大を図っている。

100万人が同時にプレイできると言われている噂のゲーム、「10^6」(PostLinear社開発・'98年秋発売)を展示していた。最初に与えられた土地に砦を作り、それを守りつつ、他プレイヤーの領土を略奪する3Dアクションゲームだ。クラン仲間と巨大な基地を作ることもできるが、ゲーム内の世界はリアルタイムで時間が流れているため、時間分担作業で、自分たちの基地を守り続けなければならない。ゲーム外では武器の取引なども行われる。



10^6



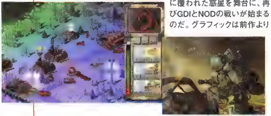
SKIES

「SKIES」(Paradium社開発・'98年第4四半期発売)は神秘世界を題材にした3DRPGで、数千人規模のマルチプレイが可能。暗殺が目的の3Dアクションゲーム「VIGILANCE」(AnyChannel社開発・'98年7月発売)はHeat.netでのプレイはもちろん、LANを使った8人までの対戦ができる。

VIGILANCE

VIRGIN INTERACTIVE／WESTWOOD

リストラを行い、規模を縮小してしまったVIRGIN INTERACTIVE社。このあたりで一つ大きなヒットがほしいところだが、間違いなくその役割を担うであろうゲームが、「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」(Westwood社開発・'98年秋発売)だ。TIBERIANという毒素に覆われた惑星を舞台に、再びGDIとNODの戦いが始まるのだ。グラフィックは前作よりさらに細かく描き込まれ、マルチカラーライティングを採用している。

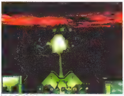


COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

SWORDS&SORCERY

「SWORDS&SORCERY」('98年10月発売)は、6人のキャラクターを操る3Dビュー型のRPG。LANによるマルチプレイモードでは、6人のプレイヤーが、それぞれ1人のキャラクターを担当して同時に冒険ができる。

スーパータンクに乗り込んで相手を撃ちまくる、そう快なシューティングゲーム「RECOIL」(Zipper Interactive社開発・'98年秋発売)は、機体をホバークラフトやグライダーにモーフィングさせて、臨機応変に戦わなければならない。

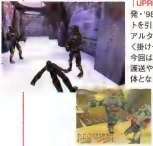


RECOIL

THE 3DO COMPANY

完全にソフト開発会社に転身した3DO社の最新作は、「REQUIEM:WRATH OF FALLEN」(Cyclone Studios社開発・'98年秋発売)だ。聖書をモチーフにした3Dシューティングで、選ばれし者と堕ちし者の戦争がテーマである。プレイヤーは自分のキャラクターが持つ天使の力を利用して、敵を塩化させたり、水の上を歩行したりできる。

「UPRISING 2」(Cyclone Studios社開発・'98年秋発売)は、前作のコンセプトを引き継いだ、3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーションをうまく掛け合わせた異色ゲームだ。ただし、今回はただ撃ち合うのが目的ではなく、護送や救助を目的としたミッションが主体となる。



REQUIEM:
WRATH OF FALLEN

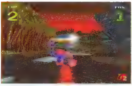
UPRSISING 2

GREMLIN INTERACTIVE

Gremlin Interactive社のブースでは、「Buggy」(アメリカ名RC RACER、'98年7月発売)と「Soulbringer」('99年第2四半期)が際立っていた。

Buggyはラジコンカーでのオフロードレーシングゲームで、日本庭園を含む15のコースでレースが楽しめる。ハンドル操作が軽く、ラジコンを操作している感覚をうまく再現できている。コース途中で出て来るオブジェクトや障害物は、おもちゃのようなかわいいグラフィックで表現されている。

「SOULBRINGER」は完全3DのアクションRPG。雪の結晶までポリゴンで作られており、細部にまで気を配った、美麗なゲームに仕上がるだろう。



Buggy

SOULBRINGER

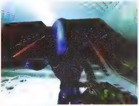
ACCLAIM ENTERTAINMENT

派手なアクレイムのブースで地味に紹介されていたのが、「テュロック」の新作「TUROK2 SEEDS OF EVIL」(Iguana Entertainment社開発・'98年第4四半期発売)である。静止画像とロゴのみのデモだったが、グラフィックエンジンも一から書き直されたと言われ、今回も時代の最先端を担うゲームとなるのは間違いない。

TUROK2 SEEDS OF EVIL

FOX INTERCTIVE

自社の映画ライブラリーを利用した制作を得意とするFox Interactive社。出品されたタイトルの中で、特筆に値するのは3Dシューティング「ALIENS VS PREDATOR」('98年第4四半期発売)だろう。プレイヤーはエイリアン、プレデター、マリーンの中からキャラクターを選んでプレイする。マルチプレイで手強い相手となるのはプレデターだろう。映画と同じように半透明になって、敵の目を欺くことができるのだ。



ALIENS VS PREDATOR

UBI SOFT

「POD」や「REDLINE RACER」などレーシング系のソフトでは定評のUbi Softの新作は、戦略性を加味したレーシングアクションの「S.C.A.R.S.」('98年夏発売)だ。未来のスーパーコンピューターが設計した車両で、相手に攻撃を加えながら走行する。9台のマシンはどれも動物をモチーフにしており、これで食物連鎖の頂点に立つのである。

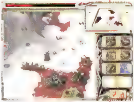
S.C.A.R.S.

「CHAOS」('98年9月発売)は惑星代表として異星人と戦うストーリーの3Dアクションゲーム。敵の兵器を奪い取って攻撃するなど、アクションが面白い。敵の巨大タンクを奪うと、その付近にいた敵が一斉に逃げ出すなど思考ルーチンもいいようだ。

CHAOS

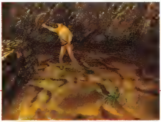
LUCASARTS ENTERTAINMENT

メイン会場外のスイートと呼ばれる個室でデモを公開していたLucasarts Entertainment社。リアルタイム戦略シミュレーションの「FORCE COMMANDER」('98年冬発売)は、プレイアブルなデモが間に合わなかったために、静止画像での出品となった。10種類ほどの惑星を股に掛けたミッション制で、映画だけでなく、オリジナルのユニットを合わせると100以上のミリタリーユニットが使用できるようになる。



FORCE COMMANDER

インディアナ・ジョーンズシリーズの最新作「THE INTERNAL MACHINE」('98年冬発売)もイメージ画のみであったが、TOMB RAIDER系の3Dアクションになる模様。うわさでは、マルチプレイモードがあるらしいので、今後の動向が気になる。



THE INTERNAL MACHINE

MULTITUDE

会場でも盛況に大会が行われていたMultitude社の「FIRETEAM」は、完全ネットワーク仕様のチーム対戦アクションゲームである。発売が6月末へと変更されたのに加えて、ソフト代の$59を払えば、後は月払い無料といううれしい変更になった。現在βテスト中だが、公式ホームページ(www.fireteam.com)には、次々と新しいマップが加えられている。

FIRETEAM

SHOGO mobile armor division

MONOLITH PRODUCTIONS

インタビュー with Jason

3Dシューティング、メカ対戦の面白さに、日本の誇るアニメのエッセンスを詰め込んだSHOGOは新境地を開けるか！

ジェイソン・ホール（Jason Hall 以下、JH）、3Dシューティング「BLOOD」で一躍有名になったMonolith Productions社（以下、Monolith）の社長を務める27才。話している間にうっすらと記憶によみがえってきたのが、1997年のある出来事である。それは彼がインターネット上に“Thresh（QUAKEチャンピオン）に勝つ自信がある”というような一文を記載したことを発端に、ゲーマーの間で話題となり、果てには、社の売名行為だと非難されてしまった一件だ。結局、それは決着せずに終わっている

今回、彼の言い分を裏付けるに値する過去の話や、現在制作進行中で期待大のソフト「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」（以下、SHOGO）のことなどをインタビューする機会に恵まれた。

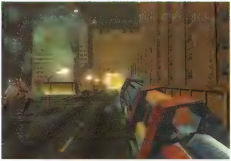
Play Online（以下**PO**） ジェイソンさんは子供のころからゲーマーだったと聞きましたが、まず、経歴についてお話を伺いたいのですが。

JH そうですね。小さいころは家に帰ると、アタリで遊んだり、コモドールを使って簡単なプログラムを作ったりしてばかりいました。幸い成績は良く、飛び級で16の時に高校を卒業しました。大学に行く気がなかったので、自立することにしたのです。選んだ道が証券取引で、法律的に成人となる18歳で検定試験に合格することができ、最年少で株式仲買人としてのライセンスを取得しました。そこでビジネスや経済のイロハを学んだのですが、そのうち、他人のお金を運用することの重圧と責任をひしひしと感じるようになり、まったく違う分野の海兵隊訓練所に飛び込みました。その後、生活費を稼ぐことの必要性から、大手ソフト会社Broderbund Software社で働くようになりました。もともとは品質管理部門に配属されていたのですが、余暇に制作していたプログラムが認められて、制作部門に加わることになったのです。Broderbund Software社の後は、エドマーク社というエデュテイメントの会社に移り、そこで後にMonolithを共同設立することになるメンバーと出会いました。ちょうどそのころですね、ゲーマーとして名が出始めたのは。「DOOM」から「DOOM 2」、そして「DUKE NUKEM 3D」が登場したころで、CompuServe、KALI、TENなどがホストしていた大会で、賞を総なめにしていました。最も現在はゲーマーとしては卒業していますから、腕は鈍っているでしょうけどね。

PO 総なめって、負けなしということなんでしょうか。

JH DUKE NUKEM 3Dに関してはそうですね。ゲームを制作した3D Realms社にも呼ばれて、みんなと対戦したりしましたが、負けたことはありませんでした。実際、DOOM 2の大会でThreshを相手にするチャンスもあったのですが、私が働いていたエドマーク社がスポンサーだったためにノミネートできなかったんですよ。

われわれはこのSHOGOというゲームに、単なる模倣というレベルではなく、アニメが培ってきたスタイルそのものをできる限り吹き込んでみたかったのです



SHOGOの基本的な市街戦場面。アニメの雰囲気を出すために、爆発効果の表現には非常に気を使っているようである

Monolith Productions社CEO。18才にして金銭の取り扱いをマスターした天才だが、もとは新聞配達から出発したっらしい。ダースベイダー好きが高じて自分のバイク、Ninjaまでブラックロムに塗りまくってしまった

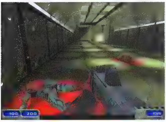
Jason Hall

カメラ視点の切り替えは、ゲームプレイ中に自由自在に行える。カトーコーラの看板が気になるところだが、カトーはこの物語に登場する超エネルギーの名でもある

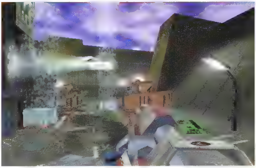
左上からバク、トシロウ、サンジュウロウ、そしてキャスリン、クラ姉妹。みんな幼なじみだが、物語の序盤で離れ離れになっていく。設定では、両姉妹共に主人公に気があることになっている

Hall

Monolith Productions社社長



発砲すれば弾痕が壁中に残る。BLOODで名を馳せたMonolithだけあって、出血量もやはり半端ではないようだ



発砲したミサイルの煙が、緩やかなカーブを描いて目的地に到着するのが憎い演出だ。左下に見えるひ弱そうな人間たちのサイズに注目

これがいわゆる立身というものなのか。彼の4半世紀について聞いていると、それだけで本が書けてしまうというくらいの内容で、これだけにまとめるのもひと苦労だった。しかも、ある地点まで達成すると、簡単に方向転換できてしまうところが大器っぽいのである

彼が現在率いるMonolithはマイクロソフトや任天堂を中心とし、俗に“シリコンフォレスト”とも呼ばれるシアトル近郊に1995年に設立された。平屋建てで四つに及ぶオフィスでは、70名ほどのメンバーがソフト開発だけではなく、映像や音響制作に携わっているという。1996年に発売された「BLOOD」の成功に続き、マイクロソフトとの提携、決裂で話題を呼んだLithTechエンジンを使った最新ゲームSHOGO（最近ではRIOT: MOBILE ARMOR（以下RIOT）として知られていた）ほか、数々のソフトを開発中である

PO Monolithの第1弾ソフトはBLOODでしたね。あのプロジェクトで何か得たものはありましたか。Monolithは当初から3Dシューティングを制作することを念頭に置いていたのでしょうか

JH BLOODはDUKE NUKEM 3Dで開発されたBuild 3Dエンジンを使用しており、オリジナルなゲームではありませんでした。しかし、アンダーグラウンド的な人気を得ることができたのは、ゲーマーのためのゲームを作るソフトハウスにとってはプラスだったと思います。シェアウェア版が最初の数週間で35万以上もダウンロードされたという事実も人気を裏付けているでしょう。BLOODはもともと会社設立時に吸収したQ Studios社が制作していたもので、最初から3Dシューティングを意識して製作したわけではありません。

PO BLOODはほとんど“血とはらわた”についてだったのですが、これからもそういった血なまぐさいテーマのゲームを扱っていくのでしょうか。

JH われわれが「面白い、良く出来ているな」と思ったゲームが、たまたまバイオレンスの多いゲームだっただけで、むしろ、遊んで楽しいものであれば、いろんなコンセプトのゲームを提供していこうと考えています。おそらく、今皆さんが期待しているSHOGOも、暴力が主体のゲームではありませんし。

ここで、ゲーム業界でも目まぐるしい変貌を遂げているMonolithの新作については、少し説明を要するだろう。このSHOGO、もともとはRIOTと言い、Monolithが開発、マイクロソフトが販売を担当することになっていた3Dシューティングである。マイクロソフト初のQUAKE系3Dシューティングとして話題を呼んでいたが、4月初めになって、Monolithがゲームと描画エンジンのライセンスに関する版権をマイクロソフトから買い戻すという形で、完全に決別してしまったのである。さらに、5月になって親しまれていたRIOTのタイトル名が、突然SHOGOとなる。

PO それではそのSHOGOについてですが、RIOTから変名されたのはどうしてですか。

JH マイクロソフトと決裂した後で、みんなで考えたのですが、こちらの方がこのソフトのテーマやストーリーに即していると判断したからです。RIOTではいかにもQUAKEの線を狙ったようなタイトルですしね。

PO 日本名であることは予想できますが、SHOGOとは何でしょう

JH SHOGOというのは、物語の舞台となる時代に君臨する巨大複合企業の一つ、昇剛インダストリーからとったものです。

PO SHOGOのストーリーについて教えてください

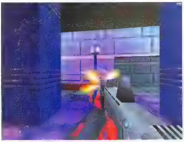
JH ほとんどEPIC（叙事詩）と言える長さの前置きがあり、そこからゲームに入っていくので、とてもすべてをお話することはできません。簡単に言えば、クロナス星系の惑星で発見された超エネルギーをめぐっての正規軍UCAとThe Fallenと呼ばれる反逆組織の争いです。UCAはタイトル名にもなった昇剛を含む三つの巨大企業が共同で設立した軍事組織で、そこに所属するSanjuro Makabe（漢字では真壁三十郎か）が主人公です。

PO SHOGOはどんなコンセプトで開発されているのでしょうか。

JH 一応、3Dシューティングというジャンルになるのでしょうが、本当はゲームの面白い要素を組み合わせて、さらに日本のアニメ的な味付けをした、まったく新しいソフト。まぁ、あえて言うならば、新しいジャンルを生み出したかったのです。

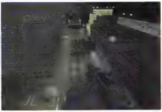
PO 「アニメ的な味付け」というのは、スタイルやストーリーといった部分のことでしょうか

JH そうですね。日本のアニメはアメリカの文化の一部になりつつあると思います。実際、日本人のみなさんはわれわれがどれだけアニメを見てい



Matrox社の新世代チップ、G200で動作中の画面。テクスチャーの滑らかさは言うまでもないが、爆発効果の色彩の美しさには目を見張る。SHOGOでは、ほかにもVoodooチップなど、主要なグラフィックチップがDirect3Dを通してサポートされるという

夜間の風景。街灯や明かりのついた窓はダイナミックライティングで処理されるそうで、一層リアリティが増すだろう



SHOGO mobile armor division

MONOLITH PRODUCTIONS

るかを知ると、きっと驚くことでしょう。ところが、これだけアニメファンが増えている中で、影響は受けても完全なスタイルとして成立している作品がありません。 そこで、われわれはこのSHOGOというゲームに、単なる模倣というレベルではなく、アニメが培ってきたスタイルそのものをできる限り吹き込んでみたかったのです。

PO 数ある日本のアニメの中で最も影響を受けた作品は何ですか。

あのロボットの人間的な肢体は、やはりマクロスですね。そのほかの作品ではエヴァンゲリオン、パトレイバー、ガンダム、アキラといったところでしょうか。しかし、映像以上に影響を受けたのが、さまざまなアニメに見られるストーリーの深さだったのです。同じ境遇のものが戦わなければならない切なさとか、家族同士での憎しみ、仲間との友情といった、アメコミには見られないヒューマンなドラマを演出できればと思っています。これこそがSHOGOの中核になっているものなんですよ。

PO この先、3Dシューティングが各社から次々に登場しますが、ほかのゲームとの違いは何でしょうか

まず、しっかりとしたストーリーでしょう。最近の3Dシューティングはストーリーが補足的に付いているだけで、ストーリーに基づいた展開は見られません。また、このゲームではモービルアーマーと呼ばれる2脚歩行型ロボットに乗り降りできますし、フレーム処理も速いため、従来の「MECHWARRIOR」のようなロボットコンバットゲームとも決定的な違いがあります。DOOMが登場してDOOM系ゲームという言葉ができたように、将来、われわれの作品に続くゲームが、SHOGO系ゲームと言われるようになればうれしいですけどね。ちなみに、モービルアーマーから降りて生身になった時に、でかいロボットが攻めてくると、すごく恐いですよ(笑)。

PO しかし、アニメがあくまでも2D画像での表現なのに対し、SHOGOは完全3Dのはずですよね。そのギャップはどうやって埋めるのでしょうか。

いいところ突いてきましたね。まだあまり公表したくなかったのですが、3D画面をいかに2Dっぽく見せるかが、このゲームのポイントの一つなんですよね。

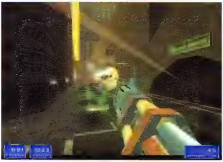
ここでようやく見せてもらったSHOGOのデモムービーは、モービルアーマーの操縦士が登場するシーンで、やたらとアニメっぽい。モービルアーマーが移動して光源が変わるに従って、操縦士の顔に落ちていく影も変化する。これはカメラ移動で起こっているもの、つまり、その操縦士やそのほかのオブジェクトすべてが手描きではなく、3Dのオブジェクトであることを物語っている。それでいて、スタイルや色調は日本的で見慣れた感じだ

PO SHOGOに採用されているLithTechエンジンを簡単に説明していただけますか。

LithTechエンジンはもともとDirectEngineと呼ばれて、Monolithが開発、マイクロソフトが管理していました。当時は、DirectX APIの一部だと勘違いされていた方もいたようですが、3Dゲームを制作、作動するためのシステムのことで、世界標準の3Dシューティングエンジンとなることを目指して開発されていました。

PO 世界標準ということは、完成後にはライセンスしていくということですよね

そうですね。現在のところ、Zombie Studios社(最近では「SPEC OPS」を開発している)ほか6社とライセンス契約をしています。セガのDreamcastや任天堂の64DDにも移植を行う予定ですから、今後も増えていくでしょうね。



モービルアーマー同士の戦いは、対戦モードをほうふつとさせる。テクスチャーのアートによっても自分のマシンの大きさがわかるだろう

PO 下衆な質問ですが、ライセンス料はおいくらなのでしょうか。

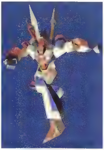
ははは(笑)。LithTechエンジンのライセンシングはロイヤリティなし、テックサポート込みで25万ドルです。ほかのエンジンと比べても破格の値段なんですよ。デベロッパーにとっては、一からゲームのプログラミングをする必要がなくなり、人件費と開発期間を削減できるわけです。

PO SHOGOはLithTechエンジン第1号のゲームですが、プレッシャーを感じますか。

うーん、そうですね。SHOGOが公開されることによって、みなさんがこのエンジンそのものに対する評価を下すわけですし、それがプレッシャーと言えるのかもしれない。エンジンやSHOGOに対する問い合わせが日増しに寄せられるので、ずいぶんと期待されているのが分かります。開発が遅れたりしたら大変なことになっちゃいますね。もちろん、われわれは最高のゲームを作るつもりでやっています。

PO 「QUAKE II」や「UNREAL」といった他社のエンジンと比較して、LithTechエンジンの持つ特徴を挙げていただけますか。

LithTechエンジンは今ある3Dシューティングエンジンの持つ技術はすべてカバーしています。特に、面白いのはモーションキャプチャーをサポ



ORDOG、正式名称はArmacham Ordog Advancedシリーズ/MCA。バランスの取れたモービルアーマーで、プレイヤーも頻繁にお世話になるかも

ENFORCER、正式名称UCA Enforcer Mark VII。頑丈なアーマーで戦闘向き。トヨタ車の未来型か

AKUMA、正式名称Shogo Akumaシリーズ12。走行重視型の軽量モービルアーマー。日本の昇剛の自慢のメカ

PREDATOR、正式名称をAndra 25 Predatorという。ロシア製なのでスピードはないが、重厚なボディとヘビーウェポンで勝負する

Monolithの開発室の壁にはBLOODに登場したモンスターのフィギュアがずらりと並んでいた

ートしている点でしょうか。SHOGOで表現を試みているロボットの人間的な動きも、この技術の恩恵を大きく受けました。また、もともとマイクロソフトを通してDirectXのコードを学習し、それを応用して作られていますので、Direct3Dを完全にサポートしているのです。あと、IMAと呼ばれるインタラクティブミュージック機能があります。これは平時用、戦闘用といったさまざまなテーマ曲が切れることなく、プレイヤーの動きに沿って流れるんです。聴きごたえがありますよ。

PO マルチプレイヤーモードはどうなっていますか。

JH LithTechエンジンは、IPXに関してはDirectPlayを使用していますが、TCP/IPのネットワークコードは独自のものを開発しています。クライアントサーバー、ホストサーバー共にカスタマイズが可能ですから、開発者によっても、ソフトによっても違ってきます。SHOGOの場合は、32人までの対戦が可能になります。SHOGOのマルチプレイは使用するモービルアーマーの性能によっても変わってきますし、愛着のあるロボットで戦っていただけるとその分楽しさも増すでしょうね。

この日は金曜日　取材班が到着したのが4時半で、インタビューがこのあたりまで差し掛かった時には、7時近くになっていた。所狭しとスターウォーズグッズ（しかも、今から思い出せばダースベイダーばかりだったような……）が置かれたホール氏のオフィスの窓の外を見ると、もう外は真っ暗になっていた。

PO Monolithの今後の動きを教えていただけますか。

JH マイクロソフトとの提携も無くなったわけですし、今後は徐々に販売にも力を注ごうと考えています。すでに「CLAW」を発売し、「GET MEDIEVAL」という作品も現在制作をほぼ終えた段階になりました。CLAWはどちらかというと、低年齢のプレイヤーを対象にしたアクションゲームで、64人までの対戦が可能です。GET MEDIEVALは、昔アーケードではやった「ガントレット」というトップダウンのアクションゲームに似たものです。チームを組んで進んで行き、レベルが上がるごとにモンスターも増えていきます。この2作を含めSHOGOや構想中の「GRUNT」はわれわれが販売します。『BLOOD 2: THE CHOSEN』（以下、BLOOD 2）に関しては、GT Interactive社が販売します。

PO BLOOD 2の開発状況はいかがですか。

JH ええ。もうかなり開発が進んでいて、SHOGOの後、秋ぐらいに発売を予定しています。

PO また、BLOODの名にふさわしいゲーム展開になるんですか。

JH いえいえ、今回は内容も雰囲気もガラッと変わっていますよ。前作ではジョーク交じりで、血が散乱するといったゲームでしたが、「BLOOD 2」ではオリジナルのキャラクターが数十年後の未来世界に復活します。血なまぐささを見せるのではなく、感じさせるようなゲームになるでしょうね。映画の『死霊のはらわた』と『羊たちの沈黙』を掛け合わせたような内容だと思っていただければいいのですが。

PO 前回の主人公は、Cabalというカルトに属するCalebという人でしたが。

JH ええ。でも今回はカルトメンバーから、裏切り者としてのレッテルを張られ、仲間からの攻撃に合うのです。対するCalebは“選ばれし者”として戦います。今回使用できるキャラクターは、彼のほかにも3人いるのです。

PO BLOOD 2もLithTechエンジンがベースですか。

JH そうです。モーションキャプチャーももちろん使ってます。前作と比較するとずいぶん進化してますから、テーマ的には似てても視覚的にはまったく別モノといってもいいでしょうね。なにしろ、オリジナルBLOODは今の主流なものと比べるとずいぶん旧式なエンジンを使っていたので、キャラクターはポリゴンでなくスプライトベースでした。新作ではフレーム処理能力やネットワーク対戦もパワーアップします。

PO 対戦に関してもう少し詳しくお話いただけますか。

JH BLOOD 2では4人ずつがチームになってプレイする“協力バトルモード”のほか、趣向の変わったものを数種類用意するつもりでいます。開発チームは企画段階からマルチプレイを念頭に置いて制作しているので、SHOGOや他社のゲームよりずいぶん強化されたものになるでしょう。

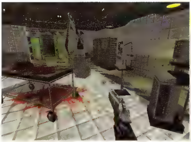
PO Monolith独自のサーバーを設置される予定はありますか。

JH 遊びかたに関してはプレイヤーのみなさんにはもっと自由にしていただきたいので、battle.net形式の自社サーバーの計画は現在ありません。LithTechエンジンはスーパーリンクサーバーというサーバー同士をつなげていく技術もサポートしていますので、サーバー間でのクラン戦争も夢ではないでしょうね。ただ、早ければSHOGOからでもと考えているのが“ロケットアリーナ”というサーバーで、マッチメイキングのサービスやチャットルームなども取り入れる予定です。

PO 今年はMonolithにとって大きな転換期となるようですね。いいゲームができることを期待して待ってます

JH ありがとうございます。言葉の壁もあるとは思いますが、ぜひ、日本のプレイヤーのみなさんにも、もっと投書をいただくとか、開発過程で助言をいただくことでわれわれのゲームを育ててもらいたいですね。

インタビュー：奥谷海人／写真：Takashi Suzuki



嗚呼BLOOD　画面は完全にアップデートされているが、イケニエの血であることには変わりない。これは人体実験室だろうか

舞台は未来だがゴシックな雰囲気はさらに増している。使用武器は30種程度になるようで、もちろんブードゥー人形も帰ってくるぞ

国内発ネットワーク

Win Expoのソースネクストブースでスタクラ対戦イベント開催 STARCRAFTウォッチほか、豪華賞品をもらおう

7月1日(水)から4日間にわたって、幕張メッセで開催されるWindows World Expo。ビジネス色の強いこのイベントだが、今回はPlay Online読者にとって見逃せないブースがある。それは、株式会社ソースが出展するブースに特設される「STARCRAFT」コーナーだ。

ブース内に設置されたパソコンでのネットワークプレイが体験できるのはもちろん、本誌の攻略記事を作成しているライター陣との直接対戦イベントも予定されている。この対戦に使われるのは、今回のために特別に作成されたPlay Onlineオリジナルシナリオだ。また、イベントへ参加してくれた方や優勝者には、日本では手に入りにくいSTARCRAFTウォッチやSTARCRAFT Tシャツをはじめ、Play Onlineオリジナルグッズが多数用意されている。イベントへの参加方法や詳しい内容は、Play Onlineのホームページ(http://www.play-online.com/)を参照してほしい。

なお、Windows World Expoの入場には入場料金がかかるが、株式会社ソースから本誌読者のために招待券(もちろん無料)をいただき、イベント参加希望者にプレゼントする予定だ。すでに、Play Onlineのホームページ上で受付が始まっているので、腕に自信のある人はもちろん、ネットワーク対戦をしたくてもよくわからなくて困っていた人も、どしどし応募してほしい。参加人数には、限りがあるので急いで申し込もう。

百戦錬磨(?)の本誌ライター陣と対戦できるイベントに参加して、豪華賞品をもらおう。イベントで公開されるPlay Onlineオリジナルシナリオにも要注目

P&AがTOTAL ANNIHILATIONのトーナメント開催

P&Aでは、リアルタイム戦略シミュレーション「TOTAL ANNIHILATION」を使ったオンライントーナメントイベントを予定している。開催日は7月18日(土)、8月22日(土)、9月19日(土)で、TAISEN KALIサーバーで行われる。参加資格は特に制限なく、製品版のTOTAL ANNIHILATIONを持っているユーザーであれば、だれでも参加できる。

また、イベント時のルールや、KALIの設定方法などは、P&Aのホームページ(http://www.panda.co.jp)にて紹介されているので、事前にチェックしてほしい。このイベントには、オリジナルTシャツなどの賞品も用意されているので、腕に覚えのあるプレイヤーは、ぜひ参加してみてほしい。

インターネット上から新しいユニットをダウンロードすることができるTOTAL ANNIHILATIONは、P&Aから7,800円で発売中

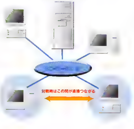
セガが待望のゲームサーバー設置 対応第1弾タイトルは6月29日発売

ついにセガ・エンタープライゼス(以下、セガ)が、対戦サーバーを設置・稼動させる。セガは、XBAND方式によるサターン用対戦ゲームを稼働している実績があり、SEGA PCブランドではデイトナUSA、バーチャファイター2などでネットワーク対戦可能なパソコンゲームソフトを発売してきた。しかし、セガ自身が対戦用ゲームサーバーを設置するのは初めてのことだ。

このサーバーはチャットをメインとした「待ち合わせサーバー」で、「SEGA PC NET」と名づけられた。ユーザーはインターネットを経由してSEGA PC NETに接続し、対戦相手を見つけるというものだ。相手に対戦を申し込んで了承されると、一度2人とも回線が切断され、申し込み側のモデム・TAが対戦相手のモデム・TAに電話をかけて直接接続する。この方法は、サターンで運用しているXBAND方式と同じだ。プレイ中は対戦を申し込んだ側だけに電話代がかかる。SEGA PC NETに対応した第1弾ソフトは、6月29日発売の「ワールドワイドサッカー98」(ゲームの詳細はp.046参照)。

セガPC研究開発部の神津氏は、「これまでも当社がリリースしたパソコンゲームには対戦モードを付けていましたが、ユーザーの相手探しを手伝いたいと思いました」と、開発の動機を語る。モデム対戦方式にこだわったのは「(モデム・TAの)直結方式はスピードが速いので、アクションゲームにも適しています」という理由からだ。

また、このサーバーには セガの他部署のゲームプロデューサーも関心を寄せており、将来はサーバー側のプログラムでネットワークゲームを動かすのが目標とのこと。しばらくはSEGA PC NETから目が離せそうにない。



SEGA NET PCの[illegible]

©Sega Enterprises,Ltd 1996,1998

ゲームニュース

NETWAR日本版、サービス開始カウントダウン?!

7月号の「ただで遊べるネットゲーム」で紹介した「NETWAR」の日本語版プロジェクトが進行中という情報が飛び込んできた。

NETWARは、見下ろし型のコンバットアクションゲームで、参加者は敵味方に分かれて、重火器を持った兵士を操作して戦う。始めは弱い兵士だが、経験を重ねて強くなっていくというRPGに似た成長システムを持っている。ちなみに、7月号の記事での評価は、やや低めの「銅」だった。これは、通信ラグによるスピードの遅さがマイナス要素となったからで、それさえなければ編集部イチオシのタイトルでもあった。だから、日本語版が国内のサーバーで運営され、サクサク動くようになったら、絶対オモシロイに違いない。

本誌アメリカ特派員の報告によると、NETWAR開発元のHeadland Digital Media社では、現在日本のある企業とライセンスに関する交渉を進めているらしい。しかし、具体的な企業名は正式契約まで発表されないとのこと。もちろん、本誌では新しい情報が入り次第、随時お届けしていく。交渉の成功を祈ろう。

通信ラグの解消、日本語でのチャットなど、期待の高まる日本語版NETWAR。チーム戦の面白さをこのゲームで味わえる日は近い?

ドリーム・プロジェクトが ネットワークゲームコンテスト開催

ドリーム・プロジェクト株式会社では、音楽、ゲーム、演劇などのさまざまな分野から、毎回テーマを選び、それぞれの世界でプロを目指す人たちに向けてオーディションを開催している。今回、ネットワークゲームコンテストが、3部門に分けて開催される。各部門の内容は、

①インターネットやパソコン通信を活用したネットワークゲームの新しいアイデアを募集する「企画書部門」
②インターネット上で楽しめるゲーム(既存ゲームのインターネット対応化を含む)を募集する「インターネットゲームプログラム部門」
③ホームページ上で閲覧・参加できる懸賞抽選方式(ビンゴやあみだくじなどの抽選方式)に新機軸をもたらすゲームを募集する「Webゲームプログラム部門」

となっている。どの部門とも、年齢・職業・性別・国籍などは不問で、企業やグループでも応募できる。なお、応募締め切りは1998年9月30日(水)となっている。

問い合わせ先

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋2-1-2 葛西ビル703
ドリームプロジェクト株式会社
電　話：03-5276-2007　FAX：03-5276-2008
電子メール：dpinfo@amuse.ne.jp
ホームページ：http://www.amuse.ne.jp

Play Online オリジナルグッズと 豪華賞品がもらえる FORSAKENイベント 開催決定

今月号の特集でも徹底攻略している3Dシューティング「FORSAKEN」の対戦イベントが行われる。「Play Online杯争奪 FORASAKENバトルロイヤル」と名づけられたこのイベントは、7月4日(土)、5日(日)の2日間にわたって、T-ZONEミナミ電脳宮殿にて実施される。イベントは当日の飛び入りも可能だが、先着順なので、必ず参加するためには、事前の応募をお勧めする。氏名、住所、電話番号、参加したい日程をもれなく明記して、電子メール(info@synergy-j.co.jp)かFAX(03-5272-8610)で応募すればいい。

7月4日、5日とも、最初に6組(1組6人)の予選バトルを行い、各組の優勝者6人を選抜。この6人が決勝バトルに望み、最強プレイヤー1名を決定する。1バトルの制限時間は15分で、制限時間内に撃墜した敵の数が最も多いプレイヤーが勝者となる。シングルプレイで操作感をつかんだ後は、今月の特集を読んでマルチプレイで勝つためのノウハウを吸収し、当日は会場で華麗なテクニックを披露してほしい。優勝者への賞品はもちろん、予選通過賞や参加賞も用意されているので、この機会にぜひ参加してみよう。

FORSAKENのパッケージは、この女性に付いたハートマークが目印。このイベントの優勝者には、フォースフィードバックジョイスティックとデュアルタイムウォッチがもらえる

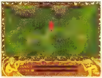
日　　程：7月4日(土)、5日(日)
　11：30　受付開始
　12：30　予選バトル開始
　15：00　決勝バトル終了
開催場所：T-ZONEミナミ電脳宮殿
　(東京都千代田区外神田4-3-3)
電　　話：03-3526-7711
応募方法：氏名、住所、電話番号、参加希望日を明記して、電子メール(info@synergy-j.co.jp)かFAX(03-5272-8610)で応募
ルール：制限時間内に撃墜した敵の数によって、各バトル1名の勝者を決定
賞　　品：優 勝 者　Play Online特製デュアルタイムウォッチ、マイクロソフトサイドワインダーフォースフィードバックプロ
　予選通過者　Play Online特製テレホンカード
　参 加 賞　Play Online特製ドライバーセット
問い合せ先：シナジー幾何学へ電子メール(info@synergy-j.co.jp)またはFAX(03-5272-8610)にてお問い合わせください)

国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

1998年5月調べ

1 イース・エターナル



日本ファルコム　8,800円
RPG
☎042-527-6501

2 フィファ:ロードトゥ ワールドカップ98

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
スポーツ
☎03-5436-6499

3 維新の嵐・幕末志士伝

光栄　9,800円
シミュレーションRPG
☎045-561-6881

4	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～	マスターピース　7,800円 シミュレーション ☎0422-21-4927
5	三國志VI	光栄　1万3,800円 シミュレーション ☎045-561-6881
6	STARCRAFT	ソース　オープン シミュレーション ☎03-3551-5900
7	フライトシミュレーター98	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
8	アドバンスド大戦略98	セガ・エンタープライゼズ 9,800円　シミュレーション ☎047-380-6441
9	F-15	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　フライトシミュレーター ☎03-5436-6499
10	MIGHT AND MAGIC VI ～THE MANDATE OF HEAVEN～	イマジニア　9,800円 RPG ☎03-3343-8900

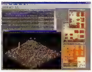
ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

フィファ:ロードトゥ ワールドカップ98

数あるサッカーゲームの中で、FIFA(国際サッカー連盟)公認の「フィファ:ロードトゥ ワールドカップ98」が2位にランクイン。日本代表チームメンバーの実名登場や、グラフィックの美しさなど、本物を追求したゲーム作りが勝因だろう。ワールドカップの予選から決勝までを忠実に再現しており、日本チームを君の手で優勝に導くのも夢ではない。今の時期なら、ワールドカップの中継とパラレルに楽しむのがお勧めだ。

ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～

マスターピースが「ザ・コンビニ」シリーズに続いてリリースした、経営シミュレーションの第2弾。今回は「そば屋」などの小規模専門店から、和・洋・中を扱う「ファミレス」まで、いろいろなタイプの飲食店のオーナーとなって店舗を経営し、街を発展させていく。「ザ・コンビニ」同様、飲食店という身近な存在を素材にしたゲームは人気がある。



MIGHT AND MAGIC VI ～THE MANDATE OF HEAVEN～

RPGの大御所「MIGHT AND MAGIC」の最新作が初ランクイン。前作から4年を経てリリースされた本タイトルでは、ローランド王失踪後の荒廃した王朝が舞台となる。マップの広さは今までの100倍以上で、多彩なクエストをクリアするのに100時間はかかるという大作だ。注目すべきは新しい戦闘システムで、戦闘中にリターンキーを押すことで、リアルタイムかターン制かを選択できるようになった。

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)、ヨドバシカメラ西口本店(☎03-3346-1010)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキングだ。ネットワークゲーム先進国アメリカからのホットな情報は、これからの日本の動向を探る上でも注目だ。中には、日本で盛り上がるタイトルがあるかもしれない。人より先に、こうしたタイトルをゲットしておけば、仲間内でちょっとした優越感を味わえるかも。

USA

April 1998

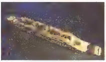
1 STARCRAFT

Blizzard Entertainment社
$54.95

2 DEER HUNTER

GT Interactive社
$19.99

3 TITANIC : ADVENTURE OUT OF TIME



Cyberflix社
$42.95

4	CABELA'S BIG GAME HUNTER	Head Games Publishing	$24.99
5	MYST	Broderbund社	$29.95
6	STAR WARS REBELLION	LucasArts社	$49.95
7	TOMB RAIDER GOLD	EIDOS INTERACTIVE社	$29.99
8	NASCAR RACING2	Sierra ON-LINE	$19.95
9	QUAKE II	Activision	$52.95
10	Flight Simulator 98	Microsoft	$49.95

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204 Reston VA 20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

STARCRAFT

チートコマンドが、ホームページのいたるところに見ることができるのはヒットゲームのあかしだが、本家Blizzard Entertainment社のホームページでも公開しているのは驚きだ。もちろんマルチプレイモードでは使用できないが、シングルプレイで行き詰まったプレイヤーはのぞいてみるとよい。なお、完全日本語版発売の予定があるので、英語が苦手な人はそれまで待つのも手だ。

TOMB RAIDER GOLD

ご存じ、3DポリゴンヒロインLARAが活躍するアクションアドベンチャー「TOMB RAIDER」シリーズ。「TOMB RAIDER GOLD」では、オリジナルゲームに2本のシナリオが追加されたバージョンだ。追加シナリオは、ATLANTISに戻ったLARAが、秘密のエイリアン養成所を破壊する「Unfinished Business」と、奇妙な猫の彫像にまつわるなぞを解き明かす「Shadow of the Cat」の二つで、それぞれ二つのレベルで構成される。

World Charts Foundation

(5月3日〜9日)

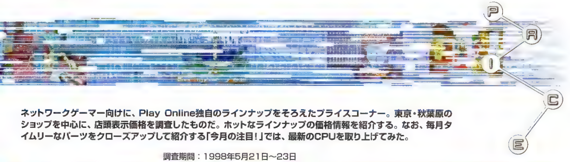
1	STARCRAFT
2	TOTAL ANNIHILATION
3	QUAKE II
4	Age of Empires
5	FALLOUT
6	BATTLEZONE
7	MIGHT&MAGICVI~THE MANDATE OF HEAVEN~
8	HEROES OF MIGHT&MAGIC II
9	THE CURSE OF MONKEY ISLAND
10	DIABLO

資料提供 World Charts Foundation
(www.worldcharts.nl/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ネットワークゲーマー必見

今月の気になるプライス

調査項目		メーカー	モデル	定価	上限	下限	平均
T A		NEC	AtermIT50DSU	3万9,800円	2万4,800円	2万4,800円	2万4,800円
			AtermIT65DSU	4万7,800円	3万2,800円	3万2,800円	3万2,800円
		オムロン	MT-128BⅡ-D	3万4,800円	2万7,800円	2万3,800円	2万5,800円
		ソニー	STA-128DSU	4万6,800円	3万5,800円	2万5,800円	2万8,300円
ダイアルアップルーター		NEC	CMZ-RT-D1	5万8,000円	4万3,800円	4万3,800円	4万3,800円
		富士通	NetVehicle-fx3	6万8,800円	5万4,800円	5万4,800円	5万4,800円
		NTT-TE東京	MN128-R /DSU	5万7,800円	4万9,000円	4万9,000円	4万9,000円
		オムロン	MT128NET/D	6万7,800円	4万6,800円	4万6,800円	4万6,800円
56kbpsモデム		アイ・オー・データ機器	DFML-K56f	1万9,800円	1万7,000円	1万5,000円	1万6,000円
		アイワ	PV-BW3356HW	1万5,800円	1万3,000円	9,800円	1万1,000円
			PV-BW5601HM	1万9,800円	1万9,800円	1万3,800円	1万5,800円
		サン電子	MS56KEF-WM	2万6,800円	1万7,800円	1万5,800円	1万6,800円
		スリーコムジャパン	SP-560S-P	2万1,800円	1万6,000円	1万3,000円	1万4,800円
CPU		インテル	PentiumⅡ 300MHz	オープン	6万4,000円	5万2,000円	5万9,000円
			PentiumⅡ 333MHz	オープン	7万2,000円	5万2,000円	6万5,000円
			PentiumⅡ 400MHz	オープン	11万5,000円	10万6,000円	11万円
		AMD	K6 233MHz	オープン	2万1,000円	1万9,000円	2万円
			K6 266MHz	オープン	3万2,000円	2万3,000円	2万8,000円
			K6 300MHz	オープン	3万9,800円	3万4,000円	3万6,000円
ビデオカード	Riva128	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	VIPER V330	2万9,800円	2万5,000円	1万9,800円	2万2,000円
		カノープス	PWR-128A GTS	2万9,800円	2万6,000円	2万3,000円	2万4,800円
	i740	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	StealthⅡG460(バルク)	2万4,800円	2万1,000円	1万3,800円	1万6,000円
		アイ・オー・データ機器	GA-7408/AGP2	2万9,800円	2万8,800円	2万3,000円	2万4,500円
		ASUSTeK社	AGP-V2740 8M	オープン	1万9,800円	1万6,000円	1万8,800円
		APAC社	IN700A	オープン	1万5,000円	1万2,500円	1万3,800円
		Aopen社	PA740	オープン	1万7,000円	1万3,000円	1万5,000円
		インテル	Express3D	オープン	2万2,000円	1万8,500円	1万9,800円
		Deva社	ARUSH 3D	オープン	1万6,000円	1万4,000円	1万5,000円
		Paliot社	DaytonaAGP740	オープン	1万7,000円	1万3,500円	1万5,800円
		MachSpeed社	Raputor740/AGP	オープン	1万7,500円	1万4,800円	1万6,000円



ネットワークゲーマー向けに、Play Online独自のラインナップをそろえたプライスコーナー。東京・秋葉原のショップを中心に、店頭表示価格を調査したものだ。ホットなラインナップの価格情報を紹介する。なお、毎月タイムリーなパーツをクローズアップして紹介する「今月の注目！」では、最新のCPUを取り上げてみた。

調査期間：1998年5月21日～23日

在庫状況	価格傾向	コメント
豊富	➡	NECの製品に人気が続いている。価格面では、かなり落ち着いた動きで、先月からもあまり変動がない。しかし、NECの一部のモデルは在庫切れが生じているので、購入に際しては、ショップに事前の確認をした方がよい。
豊富	⬇	
豊富	➡	
豊富	⬇	
有	➡	2台以上のパソコンを持つユーザーには便利なダイアルアップルーター。パソコンを1台しか持たなくとも、将来を見込んで、最初からダイアルアップルーターを購入する人も多いようだ。
有	➡	
有	➡	
豊富	➡	
豊富	⬇	依然としてアイワの製品に人気があるようだ。現在では、店頭から在庫がなくなる状況が続いている。56kbpsモデムが発売された当時の人気は、とりあえず一段落といったところだろう。価格は現状が底値と思われる。
有	➡	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
有	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	K6は、300MHzが市場に出回ってきたことから、K6 233MHz、266MHzともに価格が軟化してきた。PentiumII 400MHzは、10万円前半まで下がったのが予想以上に早く、この調子でいくと6月には9万円台で入手できそうである。「今月の注目！」でも取り上げたように、新しいCPUが次々と登場している。PentiumIIに対抗する、K6-2などのCPUがシェアを上げることによって、PentiumIIは何らかの動きを見せるかもしれない。
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	
豊富	⬇	インテルのi740チップ、およびNvidia社のRiva128チップを搭載したビデオカードをそろえてみた。これからはi740を搭載するカードが、ショップを賑わすだろう。Riva128は、サードパーティから発売されているカードによく搭載されており、多くの人が愛用している。そういう意味からすれば、信頼性が高いチップといえる。
豊富	⬇	
豊富	⬇	
有	⬇	
有	⬇	
有	⬇	
有	⬇	
豊富	⬇	

今 月 の 注 目 ！

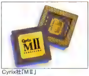
CPUニューフェイス

今月は、新しく発売されたCPUに絞り注目してみた。

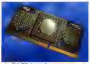
3DNow! 機能を持つK6-2は、Super7に対応する0.25ミクロンプロセスのCPU。100MHzバス仕様をサポートしており、66MHzのSocket7に比べてシステム性能を大幅に向上している。ベースクロックと内部クロック倍速は、266MHz、300MHz、333MHzそれぞれ66MHz×4、100MHz×3、95MHz×3.5となっている。

Cyrix社のMIIシリーズは、従来までの6x86シリーズの後継機種で、Socket7に対応する。300GPは、外部クロック周波数66MHzを、内部で3.5倍にした233MHzで動作し、PentiumII 300MHzに迫る性能といわれている。

AMD「K6-2」



Cyrix社「MII」



インテル「Celeron」
（写真提供：インテル株式会社）

メーカー	インテル
モデル	Celeron 266MHz
定価	オープン
上限	2万6,000円
下限	2万2,000円
平均	2万4,000円
在庫状況	有
価格傾向	⬇

メーカー	Cyrix社
モデル	MII-300GP
定価	オープン
上限	2万5,000円
下限	2万2,000円
平均	2万3,000円
在庫状況	豊富
価格傾向	⬇

メーカー	IDT社
モデル	WinChip C6 200MHz
定価	オープン
上限	9,500円
下限	7,500円
平均	8,000円
在庫状況	有
価格傾向	⬇

メーカー	IDT社
モデル	WinChip C6 225MHz
定価	オープン
上限	1万8,000円
下限	1万4,000円
平均	1万6,800円
在庫状況	有
価格傾向	⬇

メーカー	AMD
モデル	K6-2 300MHz
定価	オープン
上限	4万2,800円
下限	3万7,800円
平均	3万9,800円
在庫状況	有
価格傾向	⬇

メーカー	AMD
モデル	K6-2 266MHz
定価	オープン
上限	3万2,000円
下限	2万6,000円
平均	2万9,800円
在庫状況	有
価格傾向	⬇

SCHEDULE

ソフトウェア リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年6月26日	●	FORSAKEN	アクレイムジャパン	3Dシューティング	6,800円	03-5467-1516	Win 95
1998年6月26日	●	インカミング 完全日本語版	イマジニア	シューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年6月26日	●	ワールドワイドサッカー 98	セガ・エンタープライゼズ	スポーツ	7,800円	047-380-6441	Win 95
1998年6月26日		電車でGO! for Windows95	アンバランス	シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95
1998年6月26日	●	お父さんのための将棋2	アンバランス	将棋	3,980円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月3日		遥かなるオーガスタ MASTERS'98	T&E SOFT	スポーツ	未定	052-773-7757	Win 95
1998年7月10日		THE TOWER II	オープンブック9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	MAC
1998年7月10日	●	トランスポートタイクーンDX	アンバランス	シミュレーション	7,800円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月17日	●	バルディッシュ	イマジニア	ロールプレイング	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月23日	●	セブンス・リージョン 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年7月23日	●	上海ダイナスティー	アクティビジョン・ジャパン	パズル	6,800円	03-5458-6561	Hybrid
1998年7月23日		レガシー オブ タイム 完全日本語版	インタープログ	アドベンチャーRPG	8,800円	03-3288-1363	Hybrid
1998年7月25日	●	マイクロソフトゴルフ1998年度版	マイクロソフト	3Dゴルフゲーム	オープン	03-5454-2300	Win 95・98/NT4.0
1998年7月中旬	●	PLANE CRAZY	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月中旬	●	SIN	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95
1998年7月下旬	●	アップライジング完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年7月下旬	●	本格将棋指南 若松将棋塾	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	将棋	7,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年7月		アドバンスト大戦略98 パワーアップキット	セガ・エンタープライゼズ	戦略シミュレーション	未定	047-380-6441	Win 95
1998年7月	●	信長の野望・武将風雲録	光栄	歴史シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95
1998年7月	●	三国志II	光栄	歴史シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95
1998年7月		ザナドゥ	アンバランス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月		アルカノイド	アンバランス	テーブル	3,980円	03-5458-6561	Win 95
1998年8月21日	●	インペリアリズム日本語版	メディアクエスト	シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月21日	●	バトルゾーン	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクション戦略	6,800円	03-5458-6561	Win 95
1998年8月上旬	●	MECH COMMANDER 英語版	メディアクエスト	シミュレーション	7,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月下旬	●	マジック・ザ・ギャザリング デュエルズ・オブ・ザ・プレーンウォーカーズ 完全日本語版	メディアクエスト	カードゲーム	11,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年9月	●	タイガー ウッズ 99 アンド ザ PGA ツアー 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	●	Ultima：Ascention	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年末	未定	ポピュラス ザ・ビギニング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ストラテジー	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年夏	未定	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年夏	●	ゴーディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95
1998年夏		ロックマンX4	カプコン	アクション	未定	03-5820-2695	Win 95
1998年夏		金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～	システムソフト	推理アドベンチャー	8,800円	092-752-5264	Win 95
1998年夏		FALCON 4.0英語版	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年秋		THE TOWER II	オープンブック9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	Win 95
1998年冬	●	大戦略ネットワーク対戦版(仮)	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 98
1998年未定	●	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8640	Win 95
未定	未定	TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95
未定		SKY-X	サン電子	フライトアドベンチャー	未定	052-562-2265	Win 95
未定		エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼズ	アドベンチャー	未定	047-380-6441	Win 95

※この情報は1998年5月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

042 アップライジング 完全日本語版
044 武勇伝 ～三国志の群雄達～
046 ワールドワイドサッカー98
047 PLANE CRAZY
048 ARMY MEN
049 THE CORE CONTINGENCY
050 ザ ハウス オブ ザ デッド（ネットワーク非対応タイトル）
051 FLESH FEAST
052 SPEC OPS（ネットワーク非対応タイトル）
053 アクセスガールズのインターネット麻雀

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

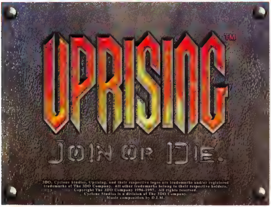
CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.148以降を参照してください。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

Information	
開発元	：マイクロソフト
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



アップライジング

帝国の圧制を覆すことはできるのか
戦略3Dシューティングゲーム登場

完全日本語版

戦車に乗り込んで敵を蹴散らしつつ、マップの要所に砦を建設。そこを足がかりに戦線を進め、味方を勝利に導く。「アップライジング」は、3Dシューティングと、シミュレーションゲームの戦略的要素をうまく取り入れたハイブリッドなゲームなのだ。

腐敗した巨大帝国を倒し新しい時代を呼び起こせ

40世代にもわたる長い間、人々は暴虐な帝国の圧政下で、苦しんでいた。耐えかねたいくつかの惑星が手を組み、ついに反旗を翻す。宇宙は希望と絶望とが混じり合う、激しい時代を迎えようとしていた……。

というのが、アップライジングの背景だ。プレイヤーは、反乱軍の切り札ともいえるハイテク戦車WRAITH(レイス)に乗って帝国と闘い、宇宙の解放を目指す。どこかガンダムを思わせる、ありがちな設定かもしれないが、そう感じるのは遊び始めるまでの話。一度プレイすれば夢中になること間違いなしで、細かいことは気にならなくなるだろう。とにかく、圧倒的な勢力を持つ敵を、機動力と戦略を駆使して倒していけばいい。

このゲームにはシングルプレイモードとして、クイックスタート、キャンペーン、訓練の3モードとマルチプレイモードがある。その時の気分に応じた自由な遊び方が選べるのだ。

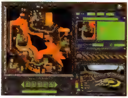
初めてプレイするときには、訓練が役に立つだろう。訓練では、三つのミッションが用意されており、音声と画面に表示されるテロップで、具体的な操作方法とゲームの進め方をレクチャーしてくれる。

自軍の砦が攻撃を受けたら、F12キーでシターデルに視点を移そう。コンピュータ任せではなく、自分で反撃することが可能だ。また、レイスがどこにあろうと、画面に映っている範囲内に援軍を呼び出すこともできる

訓練で操作方法を理解したら、このゲームのメインであるキャンペーンを選択しよう。ストーリーに沿って、七つの銀河系にまたがる20の惑星を次々に征服し、勢力を拡大していく。

残るクイックスタートは、キャンペーンで遊べる個々のマップや、多人数向けのマップを1人で楽しむことができる、つまみ食い的なモードだ。

マルチプレイについては後で触れることにして、次にゲームの具体的な内容について、紹介しよう。



0キーでマップの全景が映し出される。各施設の指示(画面左下のアイコン)、各施設の内容と修理の指示(画面右上)、現在のレイスの状況(画面右下)などが表示されている。全体マップは、レイスがまだ行っていない部分は黒く塗りつぶされ、表示されない

戦略的思考を駆使した砦の建設、戦力拡大がカギとなる

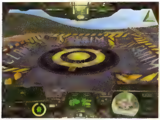
プレイヤーが操るレイスは、同時に二つの武器を発射し、最大13種類の兵器を搭載することができるハイテク戦車だ。これを駆使して敵を蹴散らしていく。こう書くと、自機が戦車になっただけの3Dシューティングのように思えるかもしれない。しかし、敵は銀河の支配者、戦車1台で立ち向かえるものではない。

そこで、自軍の勢力を拡大し、援軍を呼ぶという戦略的要素が加わる。戦力の増強には、ミッションをこなすごとに報奨金として得られるクレジットが必要だ。これを使って、レイス自身も、敵に対抗するためチューンアップできる。ただミッションを進めていくのではなく、所持金が尽きないように、いかに無駄無く攻略できるかも重要となる。

マップ上には、何カ所か「CLAIM」と書かれた四角い地形(CLAIM SQUARE:クレイムスクエア)がある。これが砦となる候補地だ。未占領のクレイムスクエアを探し出そう。0キーを押すと、上空からのマップ全景を見ることが可能だ。この画面で、目の前のクレイムスクエアにオレンジ色の砦のマークが描かれていたら、それは敵側(帝国)の砦だ。この場合、クレイムスクエアの周囲には、頂上に砲台を備えた巨大な塔(CITADEL:シターデル)や、さまざまな建物が配置されていて、激しい反撃を受けることになる。まずは戦力を整えるために、ほかを探そう。

まだ砦が建設されていないクレイムスクエアを見つけたら、その中心にレイスを載せ、F9キーを押して、シターデルを建設。これでその砦は自分のものとなる。クレイムスクエアの周囲には、いくつか施設を建設できる場所があり、ここに建設した施設によって、プレイヤーは援軍を好きな場所へと呼び出すことができるようになるのだ。

Information	
開発元	3DO社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 90MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上 (32MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5対応カード
HD容量	50MB以上(100MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	DirectX5対応カード
発売時期	7月24日



この未占領のクレイムスクエアに乗り、F9キーでシターデルを建設することができる。自分の砦としてしまえば、レイスのダメージを回復させたりといったことも可能になる。砦の数=戦力なのだ

F9キーを押したことにより、シターデルが転送されてきた。完全に設置が終わるまでは、攻撃に対する耐久力が低く、壊れやすいので注意が必要だ。逆に、それは敵のシターデルにもいえる。壊されたらすかさず再建設しよう

Uprising,3DO,Cyclone Studios,and the 3DO and Cyclone Studios logos are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company
All other trademarks and/or registered trademarks are properties of their respective owners
©1997 The 3DO Company.All rights reserved

敵戦車と交戦中のレイス。操作に必要なキーは自由にカスタマイズ可能なうえ、マウスによるエイミングも可能だ。QUAKERなら、EDSFキー＋マウスでの操作が遊びやすいだろう。操作にとまどうことはないはずだ

味方の戦車と協力して、敵施設を破壊した瞬間だ。援軍は、どのユニットも耐久力が低いので、彼らをほかの敵から守りつつ、敵施設を破壊していこう

プレイヤーが呼び出せる援軍は、
・SOLDIER：歩兵（F1キー）
・TANK：戦車（F2キー）
・AAV：戦闘機（F3キー）
・BOMBER：爆撃機（F4キー）
の4種類。

ちなみに、砲台以外の建築物は、爆撃機か歩兵を使わないと、破壊するのが難しい。歩兵は耐久力が弱いので、戦車などの支援がないとすぐにやられてしまうし、爆撃機による爆撃は、威力は高いものの、機体の耐久度が低く、ほとんど1度きりの爆撃しか期待できない。こういったことを踏まえながら、砦を建設していこう。

自軍の砦を守りつつ効率よく敵をせん滅せよ

ひととおりの戦力を整えることができたら、いよいよ敵施設の破壊と、砦の奪回だ。敵施設の前で援軍を呼び出し、戦闘開始。味方をレイスの戦力と機動力でカバーしながら、敵施設を破壊していく。砦周辺のすべての敵施設を破壊したら、そこに自分のシターデルを建設できる。これでその砦は自分のものになり、よりいっそうの戦力強化が計れる。

また、自分の砦が敵の攻撃にさらされることもある。せっかく手に入れた砦が敵の手に落ちてしまわないように、敵をせん滅し、修理の指示を出して砦のダメージを回復させなければならない。また、あまりに攻撃が激しいようなら、F12キーを押して、シターデルの頂上部分に備えられた大口径の砲塔を操ることも可能だ。これを自由に使って反撃したり、また、シターデルの視界範囲内に援軍を呼び出したりといったこともできるようになっている。

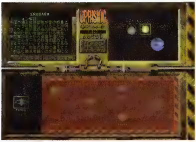
マップごとに指定された条件を満たせば、そのミッションはクリアだ。序盤にいかに多くの砦を占拠して初期戦力を固めるか、敵の砦をどれだけ効率よく攻撃できるかが勝敗のカギを握る。レイスだけでは敵の施設を破壊できないし、かといって援軍だけでは弱すぎて話にならない。援軍がダメージを受けないように、レイスを駆使していかに効率的に敵の反撃を防ぐか、ここも腕の見せどころとなる。また、自軍の砦が反撃を受けた場合の素早い対処も必要だ。

最大4人が入り乱れるマルチプレイ MMX Pentium 200MHzでも快適

ひととおりの遊び方を楽しみ、操作方法に習熟したら、ぜひとも友達を巻き込んで、マルチプレイを楽しもう。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPと、4種類の接続方法を選択することが可能で、最大4人まで遊ぶことができる。今回はIPXでの接続しか試すことができなかったが、当然ながら、レスポンスはまったく問題なし。これがインターネットを通じたTCP/IPでの対戦だとどう変わるかが、気になるところではある。

だれか1人がホストとなってゲームを開始し、ほかのプレイヤーはそこへ接続する形式を取っていて、これはTCP/IPでも変わらない。ホストのIPアドレスを入力して、ゲームに参加するというシステムだ。この点、広く同好の士を見つけることが難しいのが残念だ。今月号で攻略している同じ系統の戦略3Dシューティングゲーム「BATTLE ZONE」のように、サーバーがあればいいのだが……。

ちなみに、このページで紹介している画面は、すべてMonster 3Dを搭載したマシンで画面撮影した。Glide APIを使用しているだけあって、グラフィックは素晴らしくきれいだ。特に、近づくにつれ、少しずつ見えてくる敵施設のディテールなど、遠景の処理のしかたはうまく、ポリゴンのゲームにありがちな不自然さをあまり感じさせない。また、MMX Pentium 200MHzクラスのマシンでも、Voodoo系アクセラレーターが搭載されていれば、まったく問題ないスピードで楽しむことができる。（稲垣宗彦）



キャンペーンゲームのメニューでは、反乱軍と帝国の勢力分布が分かるほか、次のミッションを選ぶことができる。また、ミッションに入る前に、惑星にスパイを送り込んで調査し、その内容に合わせて自機をチューンアップすることもできる

マルチプレイの接続画面。プロトコルを選択したあと、自分で新しくゲームを開始するか、だれかが開始したゲームに参加するかを選択する。サポートされているプロトコルは4種類。接続方法がひととおり利用できるのがうれしい

武勇伝 〜三国志の群雄達〜

1人の武将として三国志の時代を生き抜くオンライン歴史シミュレーション

三国志の時代を題材にしたシミュレーションゲームは数多い。これまでにも、ゲームだけではなく、小説、コミック、映画などさまざまなメディアで取り上げられてきた。「武勇伝 〜三国志の群雄達〜」では、諸葛亮孔明や曹操孟徳などのように、三国志時代に生きる1人の武将としてゲームを進めていくタイプの戦略シミュレーションゲームだ。

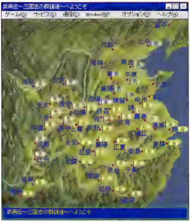
架空の1人の武将として、立身出世を目指せ

「武勇伝 〜三国志の群雄達〜」(以下、武勇伝)は、韓国で開発され、完全日本語版として発売された、専用サーバーを使う完全ネットワーク仕様ゲームだ。サーバーにはインターネットのほか、パソコン通信を経由しても接続できる。パソコン通信を経由して利用する場合は、ニフティサーブ、BIGLOBE、Copernicusのいずれかのアカウントが必要となる。パソコン通信版の武勇伝には、ダイアラーや簡単なターミナルソフトが付属しており、通信ソフトを使用した経験があるプレイヤーなら、だれでも簡単に接続の設定できるだろう。インターネット経由の接続料金は、月額2,000円、3ヵ月で5,000円、6ヵ月で9,000円、1年で1万7,000円から選択できる。パソコン通信経由の場合は、1分3円または月額2,000円のいずれかとなる。

インターネットを経由する場合は、ブラウザーが必要になる。指定されたURL(http://www.systempro.co.jp/buyu-den/)にアクセスすると、「ゲーム開始」のボタンがある武勇伝のホームページが表示される。ゲーム開始のボタンをクリックして「開く」を選択すると、インターネット経由による武勇伝のプレイができる。

武勇伝がほかの戦略シミュレーションと異なる点として、ゲームを開始する前にキャラクターを作成しなければならないことが挙げられる。ことことからも、実際のゲームプレイでは、戦略シミュレーションというよりもRPGに近い特徴を持っていることが分かるだろう。ゲーム内に登場する武将はすべてプレイヤーが操作するキャラクターで、一つのシナリオに100人まで同時参加ができるようになっている。シナリオは初級、中級、上級の3種類が用意されているが、プレイヤー数や武将のレベルによっては最大6シナリオまで追加されるようである。

キャラクターは、用意された22種類のタイプから選択するだけで作成できる。三国志の物語に登場する有名な武将ばかりで、それぞれ初期のステータスに特徴がある。例えば、孫権配下の張昭は参謀タイプで武力は低めだが、知能が高いので内政活動に向く。逆に、劉備配下の張飛は、武力は抜群だが知能がさみしいといった具合だ。ただし、選択するのはタイプであって、武将そのものを選択するわけではない。趙雲タイプを選んだとしても、キャラクター名に趙雲子龍と付ける必要はない。作成したキャラクターごとにパスワードの設定ができ、接続アカウントのパスワードも含めると2重化されているためセキュリティは高いと言えよう。



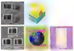
各陣営の領有する城が、旗によって示されている。軍隊の移動や、各地の調査を行うメインの画面だ。在野武将でなければ、自分の武将がいる城は旗が上下に揺れている

その城の内政データが表示される地域ウインドウ。黄色い文字は左クリックすると投資する予算額を設定でき、右クリックすると最高額(1000)を投資することになる

軍隊ウインドウで、自軍の兵数や所有兵器などを確認できる。画面では「回軍」の文字がグレー表示になっているが、これは派遣した軍隊を撤兵するときのコマンドボタンだ

城攻めは、城門前の攻防が最も激しい。プレイヤー武将のいない城は、その地域の農民忠誠心によって兵数が決まる。内政が得意な武将が上限(255)まで上げた城は、なかなか手強い

プレイヤー武将のステータスなどを表示する状態ウインドウ。国籍取得は、敵に攻め込まれて敗北した時や、自分の属する陣営が滅亡した場合に、別の陣営の国籍を得る時に使用する

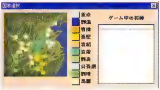


Information

開発元	株式会社システムプロ
販売元	株式会社ホロン
問い合わせ先	株式会社システムプロ オンラインサポートセンター 045-441-4412
価格	6,800円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 90MHz以上(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	800×600ドット以上(1024×768ドット以上推奨)
HD容量	30MB以上(120MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	2倍速以上(インストール時)
サウンド	MIDI、WAVE再生機能推奨
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

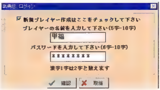
©1998 System Pro Corporation

現在、どの陣営にだれが属しているかを一覧できる。プレイヤー同士のチャットは、基本的に同じ城にいるプレイヤーと行うが、「/msg」コマンドで敵の武将とも交信できる



ニューキャラクターや在野武将が任官する場合、このウインドウが開く。どの陣営にだれが所属しているかは、あらかじめ確認できる。すでに滅んでしまった陣営には参加できない

キャラクターログイン画面。一つの接続アカウントで、何人でも武将を登録できる。ちなみに、「単福」とは徐庶元直の変名だが、三国志ファンに知らない人はいないだろう



武将の育成が楽しいシミュレーションゲーム

キャラクターのステータスは、ゲーム内での活動によって変化していく。武力と知能は、戦闘または内政を行うことで得られる経験値によって、任意に上昇させることができる。統率力は戦争貢献度、徳性は内政貢献度によって上昇する。戦争貢献度は、他国との戦闘を経験すると得られる。内政貢献度は、農民忠誠心、城砦、治水、農業、商業などに投資することによって上昇する。盗賊掃討は戦闘訓練のようなものだが、他国との戦争ではないので、戦争貢献度が上昇することはなく、農民忠誠心に反映される。

ゲーム時間の毎月25日には、俸給が支給される。俸給額は各貢献度によって調整されており、戦闘／内政貢献度によって昇給される。受け取った俸給は財産として蓄積でき、それを使って軍備や内政投資などを行う。強い軍隊を作るためには、兵を雇って弓や発石車などで武装し、矢を購入して士気と訓練度を高めなければならない。後述するアイテムの購入や技術の習得にも金が必要で、欲張りすぎるとあっと言う間に財産が底をついてしまう。

作成して間もない武将キャラクターは、「校尉」という階級である。階級は、ある一定の条件によって昇格していく。例えば、「校尉」の次の階級「騎都尉」になるためには、武力×2、知能、統率力、徳性の合計が200以上で、統率力と徳性が35以上であることが要求される。これは、戦闘または内政のどちらかだけを行っていても階級は上がらないことを意味する。上の階級にならないと実行できないコマンドもあるため、バランスよく武将を育てることが必要である。

武力、知能、統率力、徳性の各ステータスは最大999だが、初級シナリオでは統率力と徳性の上限に制限がある。徳性は内政に投資すれば内政貢献度が上昇するため、少ないリスクで得られるが、そのほかのステータスは経験値の消費や戦闘を必要とし、一朝一夕では満足なレベルまで成長することは難しい。キャラクターの成長は行動の幅を与えてくれるので、従来の戦略シミュレーションに比べて武将への感情移入がしやすい。なかなかやりごたえがあるゲームといえよう。

アイテム購入と技術の習得でさらに武将は強くなる

武勇伝ではアイテムを購入することで、ステータスにボーナスが追加される。三国志ではおなじみの赤兎馬や的盧などの乗馬、青龍偃月刀や七星剣などの武器、孟徳新書などの書物があり、それぞれ機動力、武力、知能のボーナスとなる。これらのアイテムは財産さえあれば何個でも購入でき、同じ城に駐在する武将同士なら譲渡することもできる。武将間ではお金のやりとりができないが、アイテムの売買によって初心者キャラクターに助力することは可能だ。アイテムにはレベルがあって、販売価格とほぼ比例しているが、ステータスに相応したアイテムを使わないと、その効果が発揮できない。どのアイテムがどの程度の効果があるかについてだが、三国志の物語の中で有名な武将が使っていた品物は効果が高く設定されているようだ。

技術を覚えれば、戦闘時の作戦に幅が出る。特に重要な技術として、「城門こわし」と「火攻術」の二つは必ず習得しておきたい。城門こわしの技術がないと、城攻めの時に城門を破ることができず、勝利条件を満たすことができない。火攻術は、自軍より多数の敵と戦うときに有効だ。技術の中には、書物のアイテムを何冊かそろえないと習得できないものもある。序盤は金銭的には苦しいが、無理してでもこの二つの技術だけは習得しておきたい。

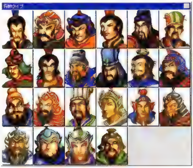
さて、内政で国家を富ませ、戦争で領土を拡大し、めでたく中国統一がなるとシナリオは終了し、初期状態のシナリオが新しく開始される。最後の攻防や中国統一に功績のあった武将に、経験値、お金、アイテムがボーナスとして配られる。シナリオが終了するまでは途中参加もできるし、途中でログアウトするとシナリオには存在しない武将となり戦争や政治に登場することはない。実際のゲームプレイでは、実力が拮抗して攻め込めない時に敵側のプレイヤーがログアウトするまで待ったり、もう少しで敵の首都を落とせるという時にログインしてきた強者プレイヤーに逆転されたりと、ゲームの流れを180度変えるようなこともある。

ネットワークゲームとしてのプレイヤー同士の攻防が緊張感を呼び、RPG的な武将育成には思わず引き込まれてしまう魅力がある。中国を統一し、歴史に名を残すような武将に育てるまでは、かなりの長時間プレイとなる。久しぶりに腰をすえてじっくりと楽しみたいタイトルだ。

（安井　勉）

中国統一のメッセージ。この後、経験値やアイテムなどのボーナスが配分される。意外にあっさりしたエンディングだが、長時間プレイの後には感慨深いものがある

武将データのうちステータス以外が、この武将ウインドウに表示される。同盟は、6段階以上昇進しないと使えないコマンドだ



キャラクターの絵を選択すると、その武将タイプでニューキャラクターが作成される。どの顔も豪傑の名にふさわしい迫力がある。夏侯惇の眼帯が、左右逆なのは愛きょうである

ワールドワイド サッカー 98

ワールドカップ日本代表チームに栄光あれ！

サッカーファンならずとも注目のフランス大会が、ひと足先にパソコンで登場だ。日本代表のメンバーが実名で登場するぞ。世界48ヵ国の頂点を目指すのだ。

「SEGA PC NET」対応第1弾 ダイレクト接続ネットワークゲームだ

p.034のニュースページでも報じられているように、いよいよセガが自社サーバーでのネットワーク対戦環境「SEGA PC NET」をサービスする。その対応ソフト第1弾がこの「ワールドワイド サッカー 98」だ。

対戦モードはLANのほかにモデム対戦が可能だが、流通するデータ量が多いため、インターネット対戦には対応していない。SEGA PC NETの特徴は、モデム（またはTA）対戦者同士をインターネット経由で「お見合い」させてくれることだ。ゲームを起動し、「MULTI PLAYER」を選択すると、インターネット経由でセガのサーバーに接続できる。ここはチャットルームがメインで、対戦相手が見つかると、クライアントソフトが電話をかけて相手につながるというものだ。インターネット対戦のゲームと比べると、ややまだるっこしいのは仕方ないが、相手とモデムで直結すれば高速にデータが流通できるというメリットがある。ゲームの通信対戦対応の幅を広げるアイデアだといえる（原稿執筆時では、サーバーのバージョンアップ中だったため対戦できなかった。現在、改良を進めており、対戦可能になるとのこと）。

チャットはゲーム中も有効だ。しかし、文字の入力中はキーボードで選手の操作ができないので、あまり使われることはないかもしれない。電話代が気にならなければ、ISDNで1回線を電話にして、直接会話した方が盛り上がりそうだ。なお、LAN接続なら最大4人での対戦ができ、2対2で敵味方に分かれてプレイできる。でも、チャットを使うくらいなら、お互いに声を掛け合った方が楽しい。スポーツゲームだけに、手は操作に集中しよう。

フィールドを広く見渡せる設定にした画面。選手の顔は見えないが、全体的なメンバーの配置はよく分かる。パスをつないでいくならこの視点がお勧めだ。ネットワークプレイでもこちらの方がスピードは速くなる

ひいきの選手がワールドカップに出場できなくて悔しいなら、PLAYER EDITを使って無理やり登場させてしまおう。名前や顔、髪型も変更できる

迫力を取るかスピードを取るか

シングルプレイの場合は、世界48ヵ国の中からチームを選ぶEXHIBITIONと、実際のワールドカップの流れをシミュレートしたWORLD WIDE CUP、32チームが1次リーグと決勝トーナメントで戦うSEGA PC CUPがメインだ。操作はカーソルキーで選手を移動させ、Zキーでシュート、Xキーでショートパス、Cキーでロングパスができる。ディフェンスのワザもZ、X、Cキーなので、とても単純だ。しかし、間口が広くて奥行きが深いのがスポーツの世界。プレイ中にDキーを押せば、オーバーラップやオフサイドトラップなど、細かい作戦指示が出せる。

ゲーム画面は手前と奥にゴールを置く視点で、サポーター席から見ている気分で遊べる。ボールを追うカメラ視点はプレイヤーが大きく表示されていて迫力満点だが、パスする相手が見えないし、動作速度も遅い。そこでEscキーを押して、VIEWをLONGに設定すると、フィールドを広く見渡せるようになる。選手の動きはチマチマしてしまうけれど、こちらの方が操作感も素直でいい。さらにその画面でレーダー表示を設定すると、選手の位置がしっかり把握できる。ゴールした瞬間など、ちょっとしたタイミングで選手のアップ画面が出るのはご愛きょう。悔しさや喜びが手に取るように伝わってくる。ゴールが決まるとリプレイが3回表示されるのもうれしい。ゴールの瞬間はメインメニューのGOLDEN GOALを選択すれば、いつでも再生可能なのだ。

最初はアクションゲームとしてボールを追いかけて、上達したら作戦を駆使して頭脳プレイを楽しもう。

（杉山淳一）

ゲーム中にチャットメッセージを交わすのは難しい。キーボードが文字入力に切り替わってしまうし、メッセージで日本語が使えない。しかも、送信したメッセージは画面左上に現れたと思ったら、すぐ消えてしまうのだ

Information

開発元	：セガ・エンタープライゼス
販売元	：セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	：7,800円
OS	：Windows 95
CPU	：Pentium 133MHz以上（MMX 200MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX5が動作するビデオカード（3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：20MB以上（100MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：6月26日

© SEGA ENTERPRISES,LTD 1996,1998
©1996 JFA

SEGA PC NETの画面。名前と電話番号を入力し、国名などを設定すると、対戦を申し込む画面へ入ることができる

これがSEGA PC NETの対戦を申し込む画面。左がチャットメッセージ画面で、右にチャット参加者リストが表示される。参加者の隣に出ている数字は市外局番で、自分と同じ局番の人を選べば、市内通話料金で遊べるというわけだ

プレイン クレイジー

コミカルな機体を操って優勝を狙え
対戦指向の飛行機3Dフライト・
レースゲーム」が登場

飛行機を題材としたパソコンゲームはリアリティーを追求したものが多いが、「PLANE CRAZY」はアクションゲームの要素を満載したレースゲームだ。丈夫な機体と数種類のアイテムを駆使して、抜きつ抜かれつの大激戦を楽しもう。

バラエティあふれるコースは飛んでいるだけでそう快

一口にレースゲームといっても、その中にはさまざまなジャンルが存在する。スポーツカーを題材にしたものから、オフロードトラック、バイク、自転車、ローラースケートまで。最近では、スキーや水上スポーツなども登場し、挙げればきりがない。

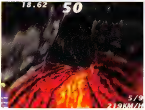
しかし、これらはあくまでも地上（もしくは水上）でのレースが前提となっている。乗り物が変わったところで、大幅にゲーム性が変わるわけでもない。ここで紹介する「PLANE CRAZY」は、レースの舞台を空に設定したゲームである。この設定によって、決められたコースをいかに速く、ライバルたちに負けないように走るか、というレースゲームの従来の魅力に、新たな要素を加えている。

まず一つは、コースの面白さだ。PLANE CRAZYは空、というか空中を飛び回るレースゲームなので、斬新なコースでレースを楽しむことができる。コースは、地下溶岩流、高層ビル街、洞くつ内部、細長い岩石が乱立した荒れ地など、多岐にわたっていて、「そんなに狭いコースをすり抜けるのは難しいのでは？」と思う人もいるだろう。しかし、PLANE CRAZYの飛行機は、少々地形にぶつかったくらいでは壊れない、頑丈な飛行機なのだ（さすがに溶岩流だけは、触れたとたんに爆発してしまう）。

コース上には分岐点がいくつも用意されていて、異なるルートを進むことができる。初めのうちは何度もさまざまなルートに挑戦して、コースを頭の中にたたき込まないと、制限時間内にゴールまでたどり着くことができないかもしれない。しかし、いろいろなルートを試すことで、ショートカットコースを見つける楽しみもあるのだ。

さらに、レースを盛り上げてくれるのが、ソニックキャノンやパワーアップアイテムである。ソニックキャノンを発射することで、地形自体を爆破し、近道を発見したり、道をふさいだりすることができる。また、パワーアップアイテムは自機のスピードを一定時間加速させるものや、ライバルの機体を一時的に操縦不能にさせるものなど、8種類。パワーアップアイテムは、コースのあちこちに散らばっていて、青い球体に触れると手に入る。

青い球体に触れると、画面左下に八つのアイテムの絵が、スロットマシーンのように高速でループ表示される。タイミングよくショットボタンを押せば、欲しいアイテムが手に入るというわけだ。これらの武器を巧みに使えば、最下位から一気にトップまで躍り出ることも不可能ではない。ただし、敵機も使用してくるということを忘れないように。



自機を後方から見た視点と、コックピット視点が用意されている。コックピット視点は、かなり腕に自信のある人向けだろう。ちなみに眼下にある溶岩流は、触れたら即アウトの危険地帯だ

画面下には左から爆弾の数、スペシャルアイテム、順位とスピードが表示される。自機の左側に見えている青い球体を取るとスペシャルアイテムが使えるようになる

シングルモードで機体をチューンしマルチプレイという大空を制覇しよう

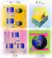
PLANE CRAZYには、チャンピオンシップというキャンペーンモードが用意されている。レースの順位に応じて賞金が支払われ、それを自機のパワーアップに充てていくという、レースゲームではおなじみのものだ。うれしいことに、このパワーアップした機体はマルチプレイでも使用できる。

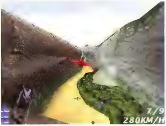
チャンピオンシップで自慢の機体ができあがったら、マルチプレイに挑戦してみよう。PLANE CRAZYは、DirectPlayに沿ったマルチプレイ接続方法を採用している。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPによる接続がサポートされる。TCP/IP接続の場合、相手のコンピュータのIPアドレスをあらかじめ知っておく必要があるので、少々面倒になってしまうが、接続までの手順は非常に簡単なものとなっている。相手と接続し、マルチプレイの準備が整ったら、いざレースの開始だ。人間が相手なら、興奮度はより高くなる。自慢のチューンアップ機で、3D空間でのスピードレースを堪能してほしい。

マルチプレイでの対戦では、通常武器、爆弾、スペシャルアイテムを駆使して、お互いに進行を邪魔しまくるのが楽しい。自機で体当たりしてくるパワフルな人もいる。バリエーションに富んだ空のコースで、まさにクレイジーなレース展開が繰り広げられるのだ。対戦ゲーム中のチャット機能がやや貧弱で、うまく相手と会話しづらいのが、唯一残念なところだ。

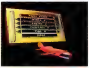
PLANE CRAZYは、腰を据えて楽しむタイプのゲームではなく、ゲームセンターで気軽に100円を入れて楽しむような軽快なタイトルである。初心者でもすぐに、この頑丈な飛行機でのレースに熱中できることだろう。自宅のパソコンだと100円を入れる必要はないので、思う存分クレイジーなフライトを味わえる。

（中島　渉）





スタート直後の混戦状態。前方に敵が見えたら、とにかく弾を撃ちまくるのがこのゲームの通常の遊び方だ。爆弾を使って地形を壊すと、相手を妨害したり、異なるコースへ進むこともできる

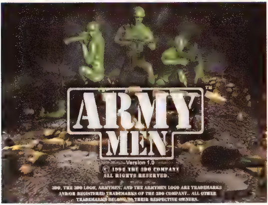


マルチプレイ時の個性を出すために、不可欠なエディット機能。戦闘機のタイプ、色の変更個所がそれぞれ4種類用意されている。センスを生かして特徴のある飛行機を作ろう

Information

開発元	Europress社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 133MHz以上（MMX Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	2MB以上のSVGAビデオカード（4MB以上のDirect3D互換3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	35MB以上（85MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	SoundBlaster互換サウンドカード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	7月17日（予定）

Copyright© Inner Workings Ltd 1998
Copyright in the whole and every part of Plane Crazy belongs to Inner Workings Ltd(IWL)and may not be used, sold, licensed or transferred and Plane Crazy may not be copied or reproduced in whole or in any part in any manner or form or in or on any media to or by any person without the prior written consent of IWL
All rights reserved
Plane Crazy™ is a trademark of Inner Workings Ltd
Fearsome® is a registered trademark of Inner Workings.



アーミー メン

懐かしのプラスティックソルジャーが活躍するコンバットアクションゲーム

今は遠い幼年期の思い出、「戦争ごっこ」。おもちゃの兵隊を使ってイメージを膨らませながら遊んだ記憶がよみがえるゲームが、この「ARMY MEN」だ。

兵士も戦車もプラスティックだが中身はシビアで本格的

独裁者が支配する軍事国家「Tan」。ついに隣接する「Green」国に宣戦布告し、激しい戦いの火ぶたが切って落とされた。圧倒的な物量で攻めてくるTan国に対し、Green国は苦しい戦いを強いられてきた。そんな中、1人の兵士が敵を打ち倒すべく、数々の困難に立ち向かっていく……。

このような背景設定は、一昔前のアーケードゲームに数多く見られた。「ARMY MEN」は、そのようなアーケードゲームのテイストを持つコンバット系アクションゲームである。このゲームに登場する兵士、兵器はすべてプラスティック製となっている。ARMY MENは飛び散るプラスティック片という表現によって、物を破壊する気持ち良さを損ねることなく、戦争ゲームの残虐性を軽減することに成功している。ただし、ゲームの難度は高く設定されており、武器をうまく使いこなさないとミッションクリアは難しい。画面のシンプルさとは裏腹に、実際の戦場を思わせる激しいゲーム性を秘めているのである。

ゲームを開始したら、いきなり戦場に出てはならない。用意されているキャンプ地で、武器の訓練をするのだ。武器は、ライフル、手りゅう弾、火炎放射器、バズーカ砲、迫撃砲、地雷、時限式爆薬の7種類。ライフルは初期装備されていて、弾も無限に撃つことができる。そのほかの武器は、戦場に散らばっているアイテムケースを見つけないと使うことはできない。また、一度に装備できる武器は、ライフルを除外すると二つまでとなっている。

これがうわさのTan国の独裁者。レイバンサングラスと口ひげが、某実在の人物に似ていると思うのは私だけではないだろう。いかにも悪人そうな面構えである

離れた位置の敵の姿が見えないため、空中撮影を行っているところ。味方の戦車の周りにあるのがアイテムケースだ。これを取ることによって武器の変更や体力の回復ができる

さらに、特別なアイテムケースを手に入れれば、味方の援護を受けることもできる。敵の位置を知るための空中撮影、白兵戦に力強いパラシュート部隊、敵の戦車などの重火器にも対抗できる空爆の3種類が用意されている。また、ARMY MENでは、戦車やジープといった車両にも乗り込むことができる。

ひととおり、武器と操作に習熟したら、実戦（シナリオモード）が待っている。H.Q.（Head Quarter：司令部）から発令されるミッションを通信機でキャッチしたら、そこはもう戦場である。四つの舞台で繰り広げられるミッションを順番にクリアしていこう。

マルチプレイに必要なのはしたたかさ？

ARMY MENは、DirectPlay に対応したインターフェイスによる、IPX、TCP/IPなどの接続サポートに加え、「Heat.net」「Mplay」といったマルチプレイ専用のサーバーへ接続するためのソフト/ツールも同梱されている。マルチプレイは最大4人までが参加可能で、ゲームは4種類のマップで遊ぶことができる。ゲームのタイプは、15、10、5といったkill数を設定し、そのkill数を先に達成したプレイヤーが勝者となるものと、互いの陣地に設定された旗を取り合うCTFがある。

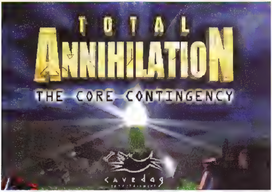
マルチプレイのマップには、多くのアイテムボックスが置かれているほか、最初に戦車やバズーカ兵といった味方のコマを任意の場所に設置できる。ゲーム開始直後は、空中撮影と空爆の飛行機が飛び交う中、互いの戦車が撃ち合うといった壮絶な戦いとなる。戦車で相手をひく、火炎放射器片手に敵陣へ乗り込む、空爆命令でアイテムボックスを探し回る、地雷をシコシコ設置するなど、さまざまな人が現れるのがマルチプレイの面白いところだ。白熱することは間違いなく、プレイヤーの性格までがにじみ出る対戦になるだろう。（中島　渉）

Information	
開発元	：The 3DO Company社
販売元	：The 3DO Company社
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95
CPU	：Pentium 90MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上 (24MB以上推奨)
ビデオ	：DirectDraw 1MB SVGA 対応のカード
HD容量	：120MB以上(150MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectSound対応カード (SoundBlaster対応カード推奨)
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

©1998 The 3DO Company. All rights reserved

ミッションマップを開いたところ。クリアのための経路が記されているが、必ずしもこれに従って行動しなくてもよい。もっと安全な方法があるかもしれないのだから

マルチプレイ時のブリーフィング画面。最大4人までの同時プレイが可能で、チャットウィンドウも付いている



ザ コア コンテンジェンシー

ARMとの戦いに敗れた
COREの逆襲が
今始まろうとしている

アメリカで最も人気の高いリアルタイム戦略シミュレーション「TOTAL ANNIHILATION」のアドオンが登場。多彩で豊富なユニットをはじめシナリオ、マップ、ワールドがぎっしり詰まったファン待望の1本だ。

派手さとノリの良さが TOTAL ANNIHILATIONの魅力だ

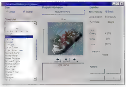
「THE CORE CONTINGENCY」(以下、CC)は、1997年にアメリカで発売された「TOTAL ANNIHILATION」(以下、TA)に追加インストールしてプレイするアドオンである。TAは『Play Online vol.002』で紹介しているが、これから始めるユーザーへ、内容紹介とパッチ情報をまず述べておこう。

TAは、「主役ユニット制の導入」「派手なグラフィック」「追加データの豊富さ」という点が魅力のリアルタイム戦略シミュレーション。マルチプレイでは、自軍の全滅によって敗北となるゲームが多いが、TAではCOMMANDERという主役ユニットが生き残っていればゲームが続けられる。COMMANDERは、通常のユニットよりも圧倒的に強く、生産能力も備えているため一発逆転のチャンスを秘めているのである。ユニットはすべて3Dモデリングで作られており、そのリアルな動きはシミュレーションゲームとしては一見に値する。攻撃や爆発の描写も派手で、敵コマンダーさえ殺せばよいというシンプルさからも、世界的に人気があるのが納得していただけたと思う。

また、開発元のCAVEDOG社のホームページから、新ユニットやマップが無料でダウンロードでき、それらを使って遊べる点もうれしい。原稿執筆時点でTAのバージョンは3.0。このパッチには新ユニット26点が含まれている。同じバージョンでないと対戦できないので、TAユーザーはゲットしておこう。

CCで加わった地形グラフィック(ワールド)による都市的なマップ。TAは、さまざまなものから資源を採取でき、このマップでは廃墟や残骸が資源として設置されている

公式ホームページ(http://www total annihilation.com/)からは、マップやミッションを作成するエディターと、ユニットビューアーを入手可能。ユニットの3Dアニメーションをじっくりと楽しめる



膨大なユニットが追加 マルチプレイでじっくりと楽しもう

CCは全部で25のミッション、75ユニット、50のマップ、六つのワールドが追加されるもので、先に述べたVer.3.0へのパッチも含まれている。TAとCCが持つ背景について触れておこう。

TAは「人間の機械化」をテーマとしたSFのストーリーを持っている。人間の脳を電子複製し機械に写すというかたちで、「不老不死」を実現した銀河連邦政府COREが、人々にこれを強制したことから物語は始まる。抵抗すべく組織されたのが武装組織ARMである。両陣営の戦いは4,000年にわたって続いており、TAのタイトルどおり、もはや相手の「完全なる全滅」以外考えられないという状況である。この永きにわたる戦争が、ARMの勝利として終わり、COREは辺境の地へ逃れたという設定で始まるのが、このCCである。COREにとって、今回は敗北が許されない戦いである。

シングルプレイ用に追加されたミッションは、このストーリーに沿ったキャンペーンタイプのものである。TAと同様にARM、COREのそれぞれの立場になってプレイできる。さらにARM側を選んだ場合には、「Krogoth Encounter」というミッションも遊ぶことができる。これはKrogothという強力な力を持つCOREのユニットを迎撃するミッションで、ゴジラのような怪獣ものに近いノリである。続編ということもあって難易度はやや高めで、TAの全ミッションをクリアしたプレイヤーでないと苦戦を強いられるだろう。

主にマルチプレイを楽しんでいる人には、追加されたユニットとマップが気になるところ。ユニットは全体として海戦に関わるものが補強されている。ホバークラフトや水上施設などが多数加えられており、本格的な海戦が楽しめるようになる。また、そのほかのユニットには、地雷を設置するMinelayerといったくせのあるユニットが多く、上級者にとっては魅力あるものとなっている。また、マップを構成する地形のグラフィック(ワールド)が多数追加されているため、雪原や湿地、都市部といったさまざまな雰囲気を持つマップで遊ぶことができる。

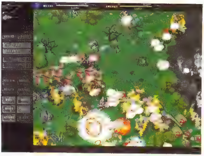
TA初心者の人には、あまりにユニットが多くて、あれこれ悩んでしまうかもしれない。そんな場合は、まずミサイルやレーザーといった好みの兵器をチョイスして対戦してみよう。勝敗はともかくとして、派手な戦闘を楽しみながらユニットの特徴が学べることと思う。

(下村隆善)

Krogoth

CCの目玉とも言える強力なユニット「Krogoth」。破壊力もさることながら、通常のゲームで生産するのは不可能と言えるほどの資源とエネルギーを必要とする。専用生産施設「Krogoth Gantry」も必要

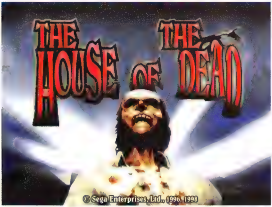
日本でも人気上昇中のTOTAL ANNIHILATIONで、2軍の主力部隊が正面衝突した時の様子。このような戦闘シーンは日常茶飯事である



Information

開発元	CAVEDOG社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	4,200円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 100MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectXに対応する256色以上のカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterシリーズまたはその100%互換カード
PC-98での動作	×
その他	製品版TOTAL ANNIHILATIONが必要
発売時期	発売中

© Humongous Entertainment ,Inc. All Rights Reserved. Total Annihilation,Total Annihilation The Core Contingency,Cavedog Entertainment logo and Kbot are trademarks of Humongous Entertainment a division of Humongous Entertainment,Inc Distributed by GT interactive Software Corp
All other trademarks are the property of their respective owners



ここまで進化した快感ガンシューティング

ザ ハウス オブ ザ デッド

アーケードゲームでおなじみの「ザ ハウス オブ ザ デッド」がパソコンの世界にも登場。さまざまな仕掛けが盛り込まれながらも、次々と迫るゾンビを撃ちまくる快感が味わえる最新ガンシューティングだ。

舞台は中世の洋館 ゾンビが群がるなぞの館へと潜入せよ

「バーチャコップ」などに代表されるガンシューティングは、撃って撃って撃ちまくるのが快感だ。ゲームの進行は、自動で画面が次々と切り替わっていくので、操作は照準を合わせてトリガーを引くだけである。まさに「撃つ」ことだけに絞り込まれて作られているのだ。また、ここには撃つ快感だけでなく、敵の出現パターンを覚えながら先へと進行していく面白さも備えている。繰り返しプレイすることによって、無駄な弾を使わずに的確に撃てるようになっていくため、まるで自分が映画の主役のガンマンになったかのような感覚を与えてくれる。「ザ ハウス オブ ザ デッド」は、そんなガンシューティングの主流スタイルを踏襲したゲームである。

1998年12月、政府の秘密機関である遺伝子研究所「DBR corp.」の研究員が失そう。特殊工作員が、元所長Dr.キュリアンの館へ潜入したが、危機を告げる報告を最後に交信が途絶えてしまった。そこでプレイヤーは、政府からの特殊工作員の切り札として、この館へ潜入する。ここには、ある特殊工作員の婚約者がDBR corp.の研究員であるという伏線も用意されている。館はゾンビであふれており、ガンで撃ち倒しながら、Dr.キュリアンの目的と研究員の行方、そして婚約者の安否が明らかにされていく。

アイテムを撃つことによるボーナス効果をはじめ、敵の攻撃によってプレイヤーのライフが減ったり、敵以外の人間を誤って撃つとペナルティが課せられるのは、この手のゲームのお約束である。ザ ハウス オブ ザ デッドでは、各ステージの最後に強敵が現れたり、ゾンビに襲われている研究員を救出できるか否かなど、プレイヤーの行動によってルートが変わる場面がいくつか設定されているのだ。敵の種類も多く、チェーンソーを振り回すゾンビや、トリッキーな動きをするエイリアンのようなものまで登場する。物陰から突然現れるのは当たり前で、頭上や水中から襲いかかってきたり、おのやドラム缶まで飛んでくる。さらに、息をつく暇もない闘いの果てには、ボスとの決闘が待っており、苦労してボスを撃破した時の満足感はなかなかのものである。

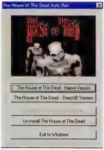
ネットワーク非対応だが 2人同時プレイが可能

ゲームモードは、アーケードモードに加え、ボスモードとパソコン版オリジナルのPCモードがある。ボスモードは、各ステージの最後に出てくるボスとだけ戦うもので、アーケードモードのための練習になるほか、タイムアタックにチャレンジして楽しむことができる。PCモードでは、アーケード版の主人公2人に加え、ライフの数、装弾数、当たり判定の大きさ、リロード時間がそれぞれ異なる4人のキャラクターがさらに使用可能となる。Easy、Normal、Hardといった難易度設定だけでなく、ライフの数を増やしたり、オートリロードを可能とするオプションも付いているため、各自のレベルに合わせて楽しむことができるだろう。

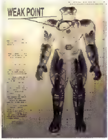
アーケードモードとPCモードでは、2人のプレイヤーが同時にゲーム参加可能となっている。2人でプレイする場合は、1人がマウスで操作するのに対し、もう1人は通常キーボードでプレイすることになる。キーボードでの操作はさすがにツライので、市販のコントローラーを用意することをお勧めしたい。パソコン版のガンシューティングに共通することではあるが、ガンコントローラーが使用できないのは残念だ。ついでにいうとギャラリーも欲しかったりするが……。

ともあれ、マウスだけで快適に操作でき、自宅でガンシューティングのそう快感を楽しめる1本であることは間違いない。　（下村隆善）

Direct3D対応カードの有無によって、ゲーム起動時にNative Version（DirectDraw）とDirect3D Versionが選択できる



ステージ1のボス「Chariot」（左）。決闘開始前に表示される弱点（右）だけが、ダメージを与えることができるポイントだ



残弾数、残りのライフ数、照準と、画面の情報はシンプルだ。リロードはマウスの右クリックでできるので、操作はやさしい

ゲーム開始後、最初の分岐点はこの場面（左）。投げ飛ばされようとしている研究員を救出できるか否かによって、ルートが異なる。ゲーム終了時には、たどってきたルートが画面に表示される（右）

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	株式会社セガ・エンタープライゼズ
販売元	株式会社セガ・エンタープライゼズ
問い合わせ先	セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	7,800円
OS	Windows 95
CPU	Pentium 90MHz以上（Pentium 133MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	DirectDraw対応カード（Direct3D対応カード推奨）
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectSound対応カード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

© SEGA ENTERPRISES.LTD.1996.1998

フレッシュ フィースト

全米に広がる流血の謝肉祭 マルチプレイではゾンビになれる

アメリカの研究所で、実験の失敗によりゾンビが大発生してしまった。プレイヤーは特務部隊の仲間たちとともに、ゾンビ絶滅のため戦うのだ。「敗北＝ゾンビのえさ」だ！

アメリカ全土がゾンビだらけ

アメリカのNASAT島。そこは、栄養応用科学技術分野で独占的な会社「NASAT」が所有するリゾート研究施設だ。ある日、島の中の工場が爆発し、以後、島民たちは狂い、飢え死にしていく。しかし、死んだものたちは、なぜか飢えた意思を持ち続けてゾンビ化し、人肉を求めてさまよい始めた……。

「FLESH FEAST」は、ゾンビやバイオハザードファンにはたまらない恐怖ホラーアクションゲームだ。食われていく仲間たちと、独特のスローな動きに恐怖感をあおられる。まず、気になったのは、このスローな操作性のことだった。MMX Pentium＋メモリー64MBのマシンでさえ遅く感じる。これにはかなりイライラさせられたが、実はこのイライラが恐怖感を募らせる。自分は思いどおりに動けない上、ゾンビたちはジリジリと寄ってくる。キーボードを操作する手がまだるっこくて仕方ないのだ。

おそらく、このスピードは演出なのだろう。DOOM系のゲームのように、高速に移動できて、敵もどんどん近づいてくるのも怖いけれど、リズミカルに敵を倒せているうちに慣れてしまう。それに比べて、遅いゲームはより恐怖感を盛り上げる。

知性の低いゾンビたちはこちらにまっすぐ近づいてくるだけなので、先読みもしやすい。自分の動きとは別にフィールドをスクロールできるモードへ切り替えられるので、序盤は敵を避けながら、フィールドに散在している武器を拾って歩こう。武器は全部で50種類以上あり、銃系、爆弾系もあれば、格闘用の武具もある。

シングルプレイでは、1人で脱出するのがやっと。殺された仲間たちはゾンビに食われてしまっている

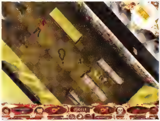
Docksでは、いきなり3人とも襲われているところからスタート

ネットワーク対戦ではゾンビも経験できる

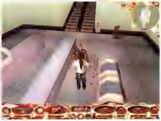
ゾンビの「ひたすら真っすぐ近づいてくる」という特性を理解すれば、後退しながら敵を集めて火器で一掃なんてこともできる。しかし、一度ゾンビたちに囲まれたら、もう終わりだと思った方がいいだろう。ゾンビ討伐隊は3人のメンバーで組織されていて、シングルプレイの時は、キーで3人のキャラクターを切り替えて全員を操作できる。しかし、同時に襲われるシーンでは、3人とも生かしておくのはとても難しい。良心の呵責に耐えて、だれか1人に絞って操作して生き残ることを優先しよう。

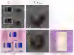
しかし、そういう作戦がまったく通じないのがマルチプレイモードだ。対戦モードは2種類ある。最大8人のプレイヤーで人間同士の殺し合いをするモードもあるが、面白いのは人間側4キャラクターとゾンビ側4キャラクターを操って戦う2プレイヤーモードである。そう、このゲームではゾンビの体験ができるのだ。人間が操るゾンビはかなり賢くて、当然ながら待ち伏せや先回りなども仕掛けてくる。必死に逃げ惑う人間を連携しながら追い込んでいく（イヤなゾンビだ）のはすごく面白い。ホラー映画好きな彼女が人間側を担当してもらい、助平な彼氏がゾンビ役で追い掛け回す。これがいちばん楽しいFLESH FEASTの遊び方だ。

（杉山淳一）



ゲームの視点は、真上から見たトップビューと、斜め上から見たバードビューの二つを切り替えられる。ズームも自在だ





ステージは全米各所に、NASAT島を加えた14ヵ所だ。ゲームスタート時はDocks、Airport、Graveyardの3ヵ所が選べる

Information	
開発元	：Segasoft社
販売元	：Segasoft社
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX対応ビデオカード（VRAM2MB）
HD容量	：70MB
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1997-1998 SegaSoft Networks Inc.
All rights reserved

敵陣深くミッションを遂行せよ
渋くて硬派な3Dシューティング

スペック オプス

「SPEC OPS」とは、"SPECial OPerationS"の略だ。特殊任務に就いた2人の兵士を操作して、ミッションを遂行する。このゲーム、見た目こそ地味だが、その内容は過酷で、戦場の緊迫感に満ち、プレイヤーを熱中させること請け合いだ。

現実的なミッションと戦場 2人で巧みに作戦行動をとれ

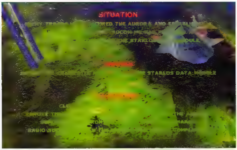
「SPEC OPS」は、ジャンルを一言で表現すると、3Dシューティングということになる。だが、ここで「DOOM」や「QUAKE」のようなゲームを想像すると、実際の内容とかなりのギャップが生じてしまうだろう。

設定が、紛争地域などを舞台としたリアルな現代戦であること、ストーリーに沿って設定された任務の遂行に重点が置かれていること。この2点が、いわゆる3Dシューティングの代表的な作品と雰囲気を大きく違えているのだ。

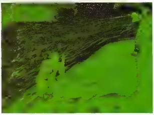
それぞれ三～五つのフェイズで構成された五つのミッションが、SPEC OPSには用意されている。舞台となるのは、ロシア、北朝鮮、コロンビア、ホンジュラス、アフガニスタン。どこも敵の制圧下にあり、加えて、暗闇の森林や雪に閉ざされた山岳などの特殊な状況が、さらに緊迫感を与える。内容も、北朝鮮のスカッドミサイルの破壊、アフガニスタンでの人質救出など、現実感を漂わせている。

このゲームの大きな特徴は、作戦の実行に当たる2人のレンジャー（特殊部隊隊員）を、状況に応じて切り替えて操作できること。つまり、お互いの欠点を補う装備を選んだり、1人は突入、1人は援護射撃など、ペアでの作戦行動がとれるのだ。プレイヤーはお互いをサポートしながら、ミッションを遂行していく。

2人で作戦行動をとるやり方は、バディーシステムといって、実際の特殊部隊でも行われているもの。万が一、片方が死んでしまっても、もう1人がフェイズのクリア条件を達成できれば、とりあえずは先に進める。が、味方の援護がなくなり、戦場に1人でいる緊張感は相当のものだ。



ミッションの説明画面では、背景に破壊すべき目標物などが表示されている。よく見て頭に叩き込め



夜間のミッションで、暗視ゴーグルをつけた状態だ。右から、中央の敵に向けて発砲しているのが、もう1人のレンジャー。活躍してくれることも少なくはないのだが

システムは粗削りだが 補ってあまりある緊張感と達成感

実際のプレイでは、はじめに置かれている状況と任務が詳しく文字で説明される。このとき、背景にはそのフェイズで破壊するべき施設など、目標物が表示されている。英語が苦手な人でも、よく見ながら画面の単語を拾っていけば、だいたい何をすべきか理解できるだろう。

戦闘だが、敵の制圧下にある地域での作戦であるため、画面に登場するキャラクターは、2人のレンジャー以外はすべて敵。画面に人影が見えたら、ためらわずに弾を発射していこう。

ミッションでは、目標物や障害物の破壊などに、高性能爆薬を使うことが多い。この威力は強力かつ広範囲。巻き込まれると、レンジャーも死んでしまう。もう1人の位置にも気を配りつつ、セットしなくてはならない。

フィールドは意外と広く、マップさえないので、慣れるまでは、目標がどこにあるのか分かりにくい。

さらに、このゲームの目玉となっているバディーシステムだが、プレイヤーが操作していない側のレンジャーを操るCPUルーチンの完成度がいまひとつ低く、いつの間にかがけ下に転がり落ちていたりする。また、自分を攻撃している敵の姿が見えないと思ったら、壁のなかにめり込んだ敵からの発砲だった、ということもあった。全体的に作り込みが甘いのが、このゲームの難点と言える。

しかし、敵地へ潜入しての作戦行動は緊迫感に満ち、困難な作戦を完遂したときの達成感は大きい。先に挙げた欠点を、補ってあまりある面白さを持っているのだ。

ぜひとも一度、実際に遊んでみてほしい。3D系のゲームが好きな人ならば、筆者同様、かなり熱中できることだろう。

（稲垣宗彦）

WARNNING!

2人で作戦行動をとることが売りのSPEC OPS。残念にも、製品版ではマルチプレイ非対応だ。未確認の情報だが、近日中に発売されるアドオンパックでは、マルチプレイに対応する予定らしい。
マルチプレイに備えて、今のうちから腕を磨いておくべし。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Ripcord Games社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	オープンプライス
OS	Windows 95
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	16MB(24MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5対応のカード (3Dfx推奨)
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX5対応のカード
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

©1998 Zombie LLC. The Zombie logo is a trademark of Zombie LLC
Used under license from BMG Interactive International a unit of BMG Entertainment.
Published in the US by Ripcord Games
Distributed in the US by Panasonic Interactive Media Company
Ripcord Games name and logo are trademarks of Panasonic Interactive Media
The BMG logo is a trademark of BMG Music
All other trademarks are the property of their respective companies

撤収用のヘリコプターを呼ぶため、敵の対空砲を破壊。たった2人による敵地での作戦遂行は困難だが、それだけにスリルがあって楽しめる

ミッション2は、北朝鮮の雪に閉ざされた山岳地帯が舞台。化学兵器プラントの破壊が目的だ。まずは陸路を分断するために、橋を爆破

打ち筋を細かく設定すれば
シングルプレイでもスリリングな
半荘が楽しめる

アクセスガールズのインターネット麻雀

かわいいけれど、手強い女の子たちと卓を囲める麻雀ゲームが登場。もちろんネットワーク対戦も可能なこのゲーム、専用サーバーも準備されていて至れり尽くせり。見かけよりも本格的なこの麻雀ソフトは、シングルプレイも楽しい。

ギャルゲー風だが硬派な内容 通も楽しめる麻雀ソフト

麻雀はネットワーク上でも人気のあるゲームの一つだが、ダイヤルアップ接続で麻雀が楽しめて、その上、面子に美女を選べるソフトが発売された。「アクセスガールズのインターネット麻雀」は、パイレーツの西本はるかや浅田好未、小島可奈子や大原かおりなど、総勢16人の美女と遊べる麻雀ゲーム。「インターネットで脱衣麻雀ができるのか？」と勘違いされる向きも多そうだが、見かけは軟派でも内容はなかなか充実しており、初心者から上級者まで楽しめる作りとなっている。

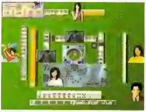
ゲームシステムはフリー半荘、トーナメント、研究モードの三つを搭載。特に、注目したいのは研究モードだ。これは、プレイヤー4人が配牌、自模ともすべて手の内を公開して遊ぶモード。ルールを覚えたばかりの初心者は、このモードで麻雀を学ぶことをお勧めする。全員の手牌を見て、相手の役作りや打ち筋を観察するだけでも、麻雀はぐんと上達する。オンライン／オフライン限らず、実戦では不可能なこのモードを経験することで、初級者からは卒業できるはずだ。

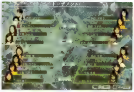
研究モードは決して初心者だけのものではない。このソフトでは、コンピューターキャラクターのパラメーターを細かく設定でき、プレイヤーの実力に応じてさまざまな遊び方ができるからだ。リーチをかけるときや降りるときの条件、打ち方の方針などを、残りの自模数や他家の進行具合、待ちの善し悪しなど多彩な条件から決定できる。中級者なら、自分が苦手とするタイプのキャラクターを作成して研究モードで打ち方を観察したり、上級者なら16人のキャラクターのパラメーターをバラエティに富ませてフリー雀荘向けの作戦を練ったりと、使い方はいろいろ考えられる。もちろん、キャラクターのパラメーターを念頭におきながら、相手の手牌を推理するフリー半荘モードで遊んでも楽しい。

役を自由に設定できるのもユニークな点だ。「平和」から「大車輪」まで、一般的な役のオン／オフはもちろん、新規役の作成も可能だ。「南北戦争」のような通常は設定されない役や、自分で考案した役まで自在に登録できる。コンピューターキャラクターの性格づけは比較的ていねいで、特に音声の出来は一聴の価値あり。アクセスガールズに選ばれた女の子たちは実際に麻雀で遊んでいるせいか、セリフ回しも非常にリアルで、まるで街の雀荘にいるような気分になれる。この手の麻雀ソフトは、単にやかましいものも多いので音声オフで遊ぶ人が多いが、一度はオンで試してもらいたい。

残念なのは沖和ができないこと。麻雀ゲームは、実戦ではまだ実力不足の初心者が練習のために遊ぶことも多いのだから、誤ロンや不聴立直、振聴ロンなど初心者が犯しやすいミスは実戦同様、罰符を取る方がゲームとしての深みが増すのではないだろうか。

切り牌から狙っていく役まで教えてくれるアシスタント機能もある。ただし、このアシスタント機能は、あくまでも自分の手牌のなかで最適なコースを考えるだけ。他家の危険牌や進行具合などはノーチェックなので、ヒント程度に活用するのがいいだろう





総勢16人で戦うトーナメントモード。組み合わせはコンピューターが自動的に決める。4回戦で15人の女の子と対戦しなくてはいけないので、時間がたっぷり取れるときに遊びたい

専用サーバーも設置され、日本語チャットもできる

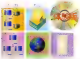
さて、このゲームのもう一つの売りは、ユーザー専用の対戦サーバーが設置されることだ。対戦サーバーでは、面子を集めてプレイヤー4人で遊べるほか、面子の一部にアクセスガールズを入れることも可能なので、ユーザーの少ない中途半端な時間帯にアクセスしても、すぐプレイできる。

登録方法は、まずホームページ（http://203.139.121.145）で自分の使用するキャラクター名（ハンドルネーム）やメールアドレスを記入。一度登録すれば、あとはゲームを起動させてサーバーに接続するだけでOK。この対戦サーバーはユーザーに無料で開放される。

残念ながらこの原稿を書いている5月中旬現在（このときは公開テスト中だった）、サーバー不調でネットワークプレイは不可能なため、プレイフィールは不明だ。ただ、ユーザーのみがアクセスできる環境であることを考えれば、それほどサーバーに負荷がかからないだろうが、ぜひ、快適プレイが楽しめる環境を準備してほしい。

（橋野佐和子）

大き目の牌でデザインされていて見やすいゲーム画面。キャラクターは移動可能なので、牌がよく見渡せて、ゲームを進めやすいところに動かそう。キャラクターの顔は常時オン、随時オン、オフの3種類から設定できる

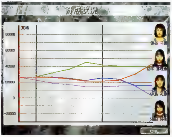


Information

開発元	：株式会社システムソフト 株式会社メディアリュウム
販売元	：株式会社システムソフト
問い合わせ先	：システムソフトインフォメーションセンター 092-752-5264
価格	：9,800円
OS	：Windows 95
CPU	：i486/33MHz以上 (i486/66MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX対応カード
HD容量	：60MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上(インストール時)
サウンド	：DirectX対応のカード
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

©1998 Mediarium Corporation
©1998 SystemSoft Corporation

複雑な点数計算が苦手という人は、和了った後に得点詳細情報をチェックしよう。雀頭点や組み合わせ点が細かく表示されるので、符ハネの場合も一発で分かる。また、場が終了するたびに全員の得点状況がグラフで表示されるので、半荘の流れが見えてくる



■サーバー関連のトラブルが起きた場合には

今後、対戦用サーバーがメンテナンス中の場合や不調をきたした場合は、「接続支援サービス」ホームページをご利用いただきますようお願い申し上げます。詳細につきましては、http://203.139.121.145/index2.htm にてお知らせしております。

（システムソフト）

映画

GODZILLA
ゴジラ

ゴジラついにアメリカに上陸！

文 島田康城

ストーリー

ポリネシア海域での長年の核実験によって生まれた巨大生物ゴジラは、不可解な形跡を残しつつ、太平洋を横断していた。そのなぞを解明するため、若き科学者ニック・タトポロスが調査グループのメンバーに選ばれる。

パナマ海峡を難なく通過したゴジラは、ニューヨークのマンハッタンに上陸。軍部は市民300万人を緊急避難させるという決定を下したが、ゴジラのスピードと破壊力に圧倒され、行方を見失ってしまう。緊迫する状況の中、ゴジラの調査を続けるニックはある事実を発見し、ゴジラのマンハッタン上陸の目的を突き止めるのだった。

CGでよみがえったゴジラのスピード感を楽しめ！

監督は大ヒット作『インデペンデンス・デイ』のエメリッヒ。東宝の全面協力を得て、トライスター・ピクチャーズが制作費約1億5000万ドルで復活させた、ハリウッド発の最新ゴジラ映画が登場する。アメリカではタイアップ商品が町に溢れ、上映シアターが『タイタニック』をはるかに凌ぐ7,300スクリーン以上になり、期待度、スケール共に本物の"怪物映画"となった。初日前日のプレミアには350万人もの観客が詰め掛けたという。現在、すでに2作の続編が製作中らしい。

見る人によって評価は違ってくると思うが、日本人であれば、この作品をゴジラ映画と言う人は少ないだろう。ゴジラはやはり着ぐるみでなんてことは言わないが、ハリウッド製ゴジラの本意が見えてこないのだ。ゴジラシリーズが繰り返し意図していたのは、"公害によって長年自然を破壊してきた人間に対する(ゴジラの姿を借りた)自然の報復"ではなかったか。また、人々はただ怒り、破壊行動をとる怪獣にではなく、その愛敬や人間味のある表情に魅了されてきたのではないか。極端に言えば、この映画に登場したモンスターはGODZILLAであって、ゴジラではないのだ。また、災害に便乗してキャリアアップを狙う登場人物の描き方はひどい。しかし、ハリウッド製のGODZILLAになったおかげで、従来のシリーズにはなかったスピードと独特の緊張感が味わえるようになった。ビルの谷間を縫うように逃げ回るGODZILLAと軍用ヘリコプターのチェイスは一見の価値がある。いままでの怪獣映画で、こんなに斬新で迫力のあるシーンは見たことがない。

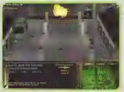
この映画に対して賛否両論あるだろうが、この夏いちばんの話題作であることは間違いない。

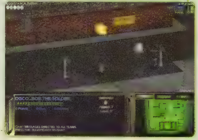
GODZILLAで遊べ！

アメリカで公開と同時に登場した「GODZILLA ONLINE」(GameStorm運営、Mystic Entertainment社開発)は、完全ネットワーク仕様の3Dアクションゲームだ。マジソンスクウェアから地下鉄まで、ニューヨークをくまなく網羅したマップ上で、プレイヤーはfree for allと呼ばれるデスマッチとチームバトルが堪能できる。Mystic Entertainment社は「ALIEN ONLINE」も開発しているが、このゲームではまったく別のグラフィックエンジンを採用しており、違った趣向のアクションゲームになっている。現在はβテスト段階で、GameStormに入会すれば無料で楽しめる。

ゴジラの本家日本では、セガの次世代機Dreamcastのバックアップメモリーとして使える携帯液晶ゲーム「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」が映画公開と同時に発売される(詳細はp.018)。

ゴジラは魅力的なキャラクターだけに、これからもゲームの題材として、しばしば登場することになるだろう。





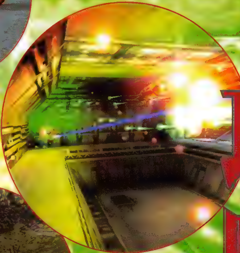
特集1 マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

マルチプレイ対応タイトルが続々と登場している中、プレイしがいのある4本の攻略情報をお届けする。今月新たにラインナップに加わったのは、「FORSAKEN」と「BATTLEZONE」の2本。独特の操作感と究極のグラフィックが売りのFORSAKENは、賞金付きの大会が行われるほどの注目タイトル。一方のBATTLEZONEは、デスマッチだけではなく、戦略要素を付加したマルチプレイモードを備えている。世界のプレイヤーを相手に互角に渡り歩くために、この攻略情報は必見だ。

公式大会のトッププレイヤーが実戦で得た勝てるノウハウがここにある 056

FORSAKEN

文／KO-ichi



3Dシューティングと戦略要素が見事に融合した新感覚ゲーム 066

BATTLEZONE

文／安井　勉、下村隆善

秀逸なシナリオエディターでSTARCRAFTのすべてを知れ 084

STARCRAFT (PART Ⅲ of Ⅲ)

文／安井　勉、下村隆善

ホームページと連動した立体攻略 マルチプレイで勝つための情報満載 076

Outwars (PART Ⅱ of Ⅱ)

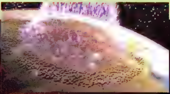
文／Yuki-Kaze!

美麗なグラフィックで展開する3Dシューティングの新しい姿

FORSAKEN

もう「DESCENTクローン」とは呼ばせない。「QUAKEⅡ」すらかすんでしまうグラフィック。DESCENTを踏襲しながらも、はるかにそれを凌駕する操作性。パソコンゲーマーを名乗るなら、一度はやっておきたいネットワークゲーム「FORSAKEN」がついに日本でも発売される。
ここでは、FORSAKENのストーリーを紹介するとともに、エースバイカーへの第1歩であるシングルプレイの魅力を紹介しておこう。

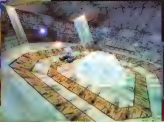
FORSAKEN STORY 見捨てられた星で



連鎖核融合反応。人類は絶滅し、すべては無に帰った

「西暦2113年、核実験の失敗から発生した連鎖核融合反応により、人類はあっけなく滅びてしまった。大帝国による災害調査が行われると、地球に残されたものの中で価値があると判断されたものは、すべて持ち去られてしまう。その後には、機械化師団が死の世界を見守るためだけに残された。

1年後、帝国が顧みなかった残りものの中から、何かしら有益なものを探そうとする人間が現れた。



冒険家、盗賊、傭兵といったならず者たちが押し寄せ、互いに争うこととなる。反重力エンジンと恐るべき武器を満載したバイクに乗って……」

このような見捨てられた惑星で、絶望的な戦いが繰り広げられるのがFORSAKENである。このゲームの素晴らしさは、グラフィックの美しさに尽きる。QUAKEⅡ（OPEN GL版）でも使用されているColored Lightning効果により、ほとんどすべてのオブジェクトが色の付いた光を放つ。そこに半透明のオブジェクトが重なり、非常に美しい画面が描き出されている。

また、かつてDESCENTが現れてから、同様のスタイルのゲームがいくつか発売されたが、いずれのクローンもオリジナルにはほど遠かった。しかし、このFORSAKENはDESCENTを越える操作性が実現されている。KALIのFORSAKENサーバーの人数がDESCENTサーバーを越える日も、遠くはないかもしれない。

FORSAKENのグラフィックは本当に……い。Pentium……

マルチプレイにも劣らない シングルプレイの魅力

ネットワーク上でのマルチプレイにひとたびはまると、コンピューターを相手に対戦するのがつまらなく感じるという経験はないだろうか？　筆者を含め、ネットワーク上で知り合った友人の中には、そのような方は結構多いようだ。

しかし、FORSAKENはシングルプレイも魅力にあふれている。シングルプレイの遊び方は単純で、動くものをことごとく撃破し、出口を目指すというものである。その中には、大きく分けて二つの楽しみがある。

一つは戦闘の激しさである。実際、このゲームに登場する敵のAI（コンピューターの知能）は、筆者が今までプレイしてきた数多くのゲームの中でも最高峰のものである。ここまで敵の動きが予測しづらいゲームは珍しい。

従って、ある程度操作に慣れるまでは、なかなか先に進めないかもしれない。ただ、ある程度操作に慣れてしまえば、3D空間を自在にバイクで飛び回り、敵を撃破する快感が得られるはずだ。

操作はフライトシミュレーターに似ているが、決定的に違う点がある。それは操作性の自由度である。これもDESCENTシリーズの流れをくむものだが、FORSAKENの機体の方がより速く動き、慣れて自由に操作できるようになった時の達成感も大きい。ぜひ、その気分を味わってほしいものである。

もう一つの楽しみはパズル（なぞ解き）だ。ステージには数々のパズルがちりばめられており、それを解かないと出口にはたどり着けないようになっている。

激しいアクションの合間に、少し立ち止まってなぞ解きに頭をひねらなければならないのだが、これがまた面白い。シングルプレイに単調さを感じないのだ。時にはゲームデザイナーのちゃめっ気を感じて、思わずにんまりしてしまうこともある。

悩みながらあれこれ試してパズルを解き、激しい戦いを生き抜いた後、最後に出口にたどり着いた時の喜びはひとしおである。

©1997, 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Published by Acclaim Japan, Ltd. All rights reserved.
※Enis!氏の撮影協力に感謝します。

デスマッチからチーム戦まで充実したマルチプレイモード

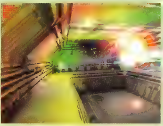
旗や金塊を奪い合う熱い戦い マルチプレイの詳細を明かす

人間相手のマルチプレイはやはり燃えるものだ。FORSAKENのマルチプレイモードは豊富で、プレイヤーを飽きさせない。ここではその内容とルールについて紹介する。

優れた機軸操作がさまざまな機動を可能にする

FORSAKENは、「QUAKE」「DUKE NUKEM 3D」といった3Dシューティングとは大きく異なる点がある。それは三つの回転軸（上下、左右、ひねり）と三つの移動軸（上下、左右、前進後退）を持つ点だ。この回転軸と移動軸の動きを最大限に生かすと、敵の弾を上下左右にかわせるなど、実にさまざまな機動が可能となる。ネットワーク上では、この仮想3D空間を舞台に、知略を駆使した熱い戦いが24時間繰り広げられているのだ。

2年以上の開発期間、3ヵ月以上のベータ期間を経て発表されたFORSAKENは、完成されたゲームである。KALIを利用したIPXによる対戦と、TCP/IPを利用した対戦は、非常に安定している。デフォルトの状態でパッチなどを当てなくても、さまざまな対戦が可能となっている。



マルチプレイでは画面左上に参加者のプレイヤー名と得点が表示される。混戦に突入した場面だが、次の状況を予測して、少しでも有利な位置に移る冷静な判断が求められる

FREE FOR ALL

いわゆるデスマッチモードで、マルチプレイモードの中では最も単純なもの。ここでは、自分以外はすべて敵である。動くものはすべて撃ってしまうに限る。

TEAM GAME

チームを組んで戦うモードである。ブルーチーム、レッドチームなどに分かれて戦うことになる。

CAPTURE THE FRAG

CTFと略されることが多いこのモードは、チーム戦に似ている。各チームの基地に旗が配置されており、敵チームのプレイヤーを倒すか、敵の基地に乗り込んで旗を奪うかすれば1ポイント。自分の基地に旗がある間に、奪った旗を持ち帰ってくれば5ポイント得られるというルール。

ここはグリーンチームの基地。チームに分かれるゲームモードでは、味方のバイクに名前が表示される（バイクの上部）

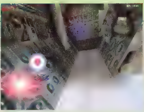
FRAG CHASE

CTFに似ているが、旗は一つしかない。それを見つけて自分の基地に運べば5ポイント得られるというゲーム。

旗を持っている人のバイクには、表示が出るので一目で分かる

BOUNTY HUNT

金塊が一つだけ配置されており、それを10秒持っているごとに1ポイント得られる。また、金塊を持っている時にほかのプレイヤーを倒すと1ポイント。持っていない時に金塊を持っているプレイヤーを倒しても1ポイントが得られる。金塊を取るまでは仲間だが、取った瞬間から全員敵となるわけだ。



BOUNTY HUNTで金塊を持っている人のバイクにも、このような表示が出る。それも標的マーク！ みんなで撃ちまくれ――

TEAM BOUNTY

BOUNTY HUNTのチーム版である。仲間のだれかが金塊を取れば守ってやらなければならない。また、敵チームのメンバーが金塊を取った時には倒して奪わねばならない。

マルチプレイでは個人戦も熱くなるが、チームを組んでの戦いにも独特の興奮がある。CTFこそ対戦のだいご味だという人もいる。FORSAKENは、CTFをはじめとしてチームに分かれて戦うモードが非常に充実していると言えるだろう。

生死を分ける武器の特性と使い方を全公開

個性的な武器群を使いこなせ

FORSAKENに登場する武器は非常に個性的で、それぞれが持つ力を最大限に引き出すためには工夫が必要だ。ここでは、各武器の持つ特性と、それを活用するためのヒントをPrimary Weapon(主砲)、Secondary Weapon(ミサイル)およびDropped Weapon(機雷)に分けて解説する。

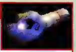
Primary Weapon

最初にPower Levelについて説明しておかなければならない。いかなるPrimary Weaponも、初期状態のPower Level 1ではあまり使い物にならない。従って、どんな時も、まずPower Levelを3(上限)に上げることを心掛けてほしい(p.060のPower Podsの項を参照)。

Pulsar

初めから備えている武器がこれだ。敵が強力な武器を持っている場合、これしか持っていないと自分の武装が貧弱だと感じてしまうかもしれない。しかし、Power Level 3であれば5発当てると敵を倒せるので、ひるまずに戦ってほしい

Trojax



ため撃ちができる非常に強力な武器。まったくためずに連射しても、2発当たれば敵は死ぬ。近距離戦で大きな威力を発揮するので、これを使う時には何とかして敵との距離を詰めたい

Suss Gun

威力の小さい弾を広範囲に散らすことができる。ただし、その威力は貧弱で、遠距離では拡散してしまうため使い物にならない。Trojaxと同じように近距離戦闘で威力を発揮する

Laser

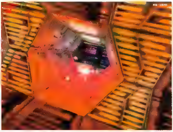
この武器の持つ利点は、遠くまで一瞬で届くということである。従って、これを使う際には、敵との距離を空けるように心掛けよう。距離が空いていれば、敵の弾は遠くからゆっくり飛んでくるのに対して、自分の攻撃は一瞬で届くのだから

Pyrolite

射程の短い火炎放射器である。これを敵に当てるには、敵の動きを予測する能力が必要となるので、非常に難しい。また、近距離にしか届かないため、あまりお勧めできない。ただし、細いトンネルなどでは極めて有効である。当たれば威力はあるので、場所とタイミングを上手に選ぶと良いだろう

Transpulse

ネットワーク上のプレイヤーたちはこの武器を毛嫌いするが、それでもメインに使う者が多い。発射されたレーザーは一度だけ壁に反射するが、その反射の仕方に特徴がある。なんと、反射して最も近い敵の方へ飛んでいくのである。おまけに、反射したレーザーが自分に当たってもダメージは受けない。これを持っていると、敵に姿を見せずに間接攻撃をねちねちと続けることができる。また、ドッグファイト(旋回戦)に入っても直接発射するレーザーだけでなく、はね返ったレーザーでも敵を狙える。現状では最も人気の高い武器である



Transpulseで見えないところからの攻撃。この赤いレーザーは敵の排気炎と紛らわしいため、使用時は敵を見失わないように注意する必要がある

Dropped Weapon

Pine Mine

敵が近くに来ると、敵に向かってミサイルを発射してくれる。しかも、敵が接触した場合には、かなり大きな爆発を起こす。これを一つ取ると三つの機雷を離れた位置へ敷設できるので、そのフォーメーションを上手に組むといいだろう。アイテム出現位置に敷設すればかなり強力な嫌がらせになるし、敵のShield(防御)を削れる可能性もある

Secondary Weapon

Mug Missile

初めから持っている、ただまっすぐ飛んでいくだけのミサイルで、威力も弱い。レベルの高い戦闘ではまったく役に立たない。筆者は「気休めミサイル」と呼んでいる

Solaris Missile

追尾ミサイルである。ただし、相手が経験を積んだプレイヤーの場合、簡単にかわされてしまうので、撃つタイミングと方向を考える必要がある。3発撃って1発当たればいい方であろう。ドッグファイトにおける補助武器としては、それなりに有効である

Gravgon Missile

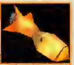
爆発した地点に青い球体を作り、あらゆる物を閉じ込めてしまうミサイル。敵に直接命中させるのは至難の業で、レベルの高いプレイヤーになるとめったにその球体に入ってしまうこともないので、あまり使えない

Titan Missile

強力な爆発を起こすミサイルであるが、使いこなすのも難しい。何も考えずにこのミサイルを発射すると、自爆するのが落ちである。

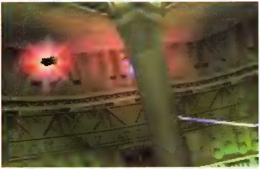
飛行速度は大変遅く、最初に何かに当たると多くの小型高速ミサイルに分裂して、最寄りの敵の方へ飛んでいく。この特性を理解してTitan Missileを使ってほしい。一例としては、敵に後ろから追われている時に、床から機体四つ分くらい距離をとってから下方斜め45度まで機種を下げて発射すれば、小型高速ミサイルはすべて自分の下を通って後方に飛んでいき、敵を倒してくれる

Scatter Missile



同じく追尾ミサイルなのだが、命中すると敵が集めた武器・アイテムをすべて強制放出させる効果がある。面白いことにCTFでは旗すら放出させてしまう。

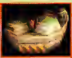
Solaris Missileと同様にかわされやすいのが玉にきずだが、命中した場合には敵の放出したアイテムを取りに行くといい。敵もそれを取り戻そうとするため、放出されたアイテムの辺りに弾を撃つのも効果的である



Multiple Fire Rocket Launcher (MFRL)

小型の高速ミサイルを連射できるのだが、敵に当てるのは非常に難しい。撃った時のそう快感と、若干の威嚇効果があるのが救い

Purge Mine

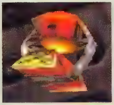


ごく普通の機雷で、接触によって爆発する。筆者はこれを「嫌がらせMine」と呼んでいる。せいぜい嫌がらせ程度にしかならない

Quantum Mine

強力な爆発を起こす機雷である。このQuantum Mineと三つのPine Mineでフォーメーションを組ませるのも面白いだろう

敷設されたMineのイメージを掲載しておくので参考にしてほしい。くれぐれもアイテムと間違えて突っ込んだりすることのないように……。



勝利に必要な13のアイテムを徹底分析

実戦で得たノウハウ満載のアイテム完全解説

シングルプレイ、マルチプレイのどちらにおいても、武器と同様にアイテムを有効活用できるかどうかが一つのカギとなる。間違えても「これなんだろう？」などと言っていたのでは勝利はおぼつかない。FORSAKENに登場するアイテムのすべてを以下に解説するので、ぜひ把握されたい。

Power Pods

一つ取るごとにPower Levelが上がる。Power Levelは3が上限。対戦では、とりあえずこれを集めないと戦えない

Golden Power Pod

手に入れると30秒間Power Levelが3になり、強力なOrbit Pulsarが四つ付き、弾丸とNitroが無制限になる。いやらしいプレイヤーの中には、これの前で待ち伏せする人もいる。敵が現れたら取って撃ちまくるわけだ

Plasma Pack

Pulsar、Trojax、Transpulse、Laser共通の弾薬である。ただし、弾が2,000以上残っている時には補充することができない

Nitro

猛烈な加速が可能となるアイテム。使い切ってしまうまで有効である。これを持っていればTitan Missileの回避も比較的楽に行え、Gravgon Missileが作る球体に捕まってしまった時も簡単に脱出できる。ただし、すぐに使い切ってしまうため、ドッグファイトにはあまり使えず、あくまで非常用といった感が強い

Stealth Mantle

これを取ると約30秒間敵からは見えなくなる。ただし、光学迷彩のようなもので、明るい所ではうっすらと見ることができ、武器を発射した時にも透き通って見えてしまうので、注意が必要である。それでも、有利なポジションから先制攻撃がかけやすくなるのは便利である。もっとも、Chaos Shieldと同様にマルチプレイではオフにされることが多い

Resnic Reanimator

シングルプレイでのみ登場するアイテムで、手に入れると残り自機が一つ増える

Orbit Pulsar

これを取ると、標的の回りをマークが回転し始め、Primary Weapon発射と同時に威力の弱い弾を発射してくれる。ただし、弾数は限りがあり、いずれなくなってしまう。なお、取れば取るほど増えるので、五つぐらい持っている時には、単なるおまけとは呼べないほどの威力を持つ

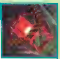
Extra Ammo

Suss Gunの弾薬である。Plasma Packと同じように、弾が2,000以上残っている時には補充できない

Petro Gel

Pyroliteの弾薬である。弾の残りが2,000を切らないと補充できないのは、ほかの弾薬と同様

Chaos Shield



約20秒間無敵になるアイテム。なお、これを持っている時にはバイクが赤い球体に包まれて見えるため、持っていることが敵にもすぐにばれてしまう。敵がこの球体に包まれているのを見たら、逃げるしかない。なお、マルチプレイでは、このアイテムはオフにされることが多いので、あまりお目にかかれないだろう

Shield Overdrives

自分のバイクのShieldを補充してくれる。マルチプレイモードでは、敵にScatter Missileを当てるか、または敵を倒すと出現する。真っ先に取りに行きたいアイテムである

Gold bars

シングルプレイでは、これを10個集めると残り自機が一つ増える。マルチプレイモードでは、Bounty HuntとTeam Bounty Huntでのみ登場する

Crystals

シングルプレイでのみ登場し、各レベルに一つづつ存在する。これをすべて集めると、シークレットレベルでプレイすることができる。そこでこのアイテムを取れば、シークレットバイクが手に入る

Crystalsをすべて集めるのは至難の業だが、このシークレットバイクで対戦できるようになるのは魅力だろう

マルチプレイにおけるバイク選び

こだわりのバイクを見つけ出す二つのポイント

FORSAKENには、さまざまな性能と容姿を備えたバイクが登場する。しかし、マルチプレイモードでは、すべてのバイクの性能は均一化されてしまう。では、何を基準にしてバイクを選べばよいのだろうか。そのポイントを伝授しよう。

バイカーの声を楽しむ

勝負にこだわらなければ、バイカー（バイクに乗るキャラクター）の声で選択するのも面白い。敵を倒した時の決めゼリフや、撃たれた時のうめき声などは各バイカーによって違うため、声の好みで選ぶというのも一つの方法である。筆者は敵の弾が当たって「ムカッ」ときている時に、バイカーに能天気な声で「Shield is gonna be trouble!!」と言われた腹立たしい経験がある。セクシーなNUBIAの声が気に入り、シークレットバイクを手に入れるまでプレイしていたこともあった。このように、声質にこだわってみるというのも楽しいものだ。

下から眺めたNUBIA。大抵のバイクにはこのような赤い排気炎が付く

バイクの排気炎に注目せよ

もう一つお勧めしたい選択ポイントは、バイクの排気炎である。デモ版では、マルチプレイで敵のバイクが見づらかったものだが、製品版では移動中のバイクに赤い排気炎が付くようになり、非常に見やすくなった。しかし、中には少し見にくい排気炎を持つものが、シークレットバイクも含めて2、3存在する。そのようなバイクを選択すれば、マルチプレイでは相手が発見しづらくなるというわけだ。とことん勝負に徹するならば、そのようなバイクを選びたい。

疾走するBEARD。排気炎はかすかにあるが、ほかのものに比べてかなり見づらい

青い排気炎を持つHK 5。赤い排気炎に見慣れていると、少し戸惑ってしまう

着弾判定

FORSAKENの場合、QUAKEシリーズのようにサーバーに同期しているわけではないため、少々PING値が大きくてもスムーズに遊ぶことができる。しかし、同期していない以上、タイムラグが出てしまう。ネットワーク上では単にLagと略されることの多いタイムラグだが、最も致命的な影響を受けるのが着弾判定だ。

FORSAKENの着弾判定には、二つの方法が用意されている。ホストを行う場合は「MORE OPTIONS」の「LAG TOLERANCE」というオプションで設定できる。

このオプションは、デフォルトではオフになっており、その場合は弾を撃たれている側で着弾判定が行われる。つまり、弾を撃った側は「弾を撃った」という情報だけを発信し、その情報が届いてから撃たれた側の画面に弾が描写される。そして、その弾に当たってしまうとダメージを受けるわけである。従って、撃った側の画面で敵に弾が当たっていても、実際に敵のいる位置が画面に描画されている位置よりも前だったりすると、敵にダメージを与えられないことになる。これはLagによって、まれに起こり得ることである。

このオプションをオンに設定すると、弾を撃っている側が着弾判定を行うことになる。その場合、「弾を撃った」という情報だけでなく、撃った側の画面で敵に弾が当たると「ダメージを与えた」という情報が送られることになる。従って、撃たれた側の画面では弾をかわしているのに、送られてくる「ダメージを与えた」という情報によって、やられてしまうといった状況が発生する。

結局は、「確実にダメージを与える」か「確実に敵の弾をかわす」かのトレードオフなのだ。もっとも、ある程度レベルの高い戦闘か、あるいはPING値がかなり大きい状況でなければ、このセッティングが気になることはあまりないだろう。従って、デフォルトのオフのままプレイされることが今のところ多いようである。かえってその方が弾を撃たれる側にアドバンテージを与えることになるため、より好ましいのではないだろうか。

シークレットバイクのFLYG RLに至っては排気炎が見えない。マルチプレイでは発見しづらいため、非常に有利である

FORSAKEN関連のURL

■Official Site
http://www.forsaken.com/games/forsaken/

■FORSAKENED
http://www.descent.org/forsakened/
News、Forumなど、文句なしのBest Page

■KO-ichi's 3D gaming Home Page
http://www.gaminator.com/gamers/ko-ichi/in/index.html
日本語での情報

エースパイカーを目指せ

激戦を勝ち抜くための必須テクニック

マルチプレイでは、どのようにすれば勝てるのか。このページでは、そのための基本的なテクニックと、勝つために留意すべきポイントについて解説する。プレイする前に、そのノウハウを頭にたたき込んでほしい。

高度な機動を行うためのコントロールデバイスとセッティング

まず、私がお勧めしたいのはジョイスティックの導入である。できればハットスイッチの付いたジョイスティックがほしい。さらに余裕があるならば、マイクロソフト製をはじめとするラダー機能付きのものがあるといいだろう。

ハットスイッチとラダー機能を併せ持ったジョイスティックであれば、上下左右の方向転換、左右へのロール、Primary Weaponの発射、上下左右へのスライドなどの操作が、右手だけで同時に制御することができる。もちろん、Secondary Weaponの発射なども割り当てられるが、おそらく親指をハットスイッチから離して少し移動させる必要が生じるため、効率がよくない。移動、回転、発砲のためのボタンには、常に指を上に置いておけるセッティングにしておこう。後は、前進・後退、Secondary Weaponの発射、Nitroをキーボードの好きな場所に設定すれば、自由に飛び回ることができる。

ハットスイッチの利便性と感覚的な操作ができることを考えると、ぜひジョイスティックでプレイすることを勧める。もちろんQUAKE系のゲームと同様のセッティングを使用して、マウスとキーボードの組み合わせでプレイすることも可能である。例えば、QUAKE IIでジャンプとしゃがみに使用しているキーを上下へのスライドに設定すれば、ほかのキーはほぼそのまま使える。ただし、この場合は左右へのロールをコントロールするゆとりがなくなるのが泣きどころである。

ハットスイッチ

ハットスイッチとは、ジョイスティックのいちばん上に付いた、4方向入力が可能なボタンのこと(丸印のボタン)。このボタンにスライドを割り当てると非常に便利。また、ラダー機能は、ジョイスティックのひねりによって、前後と左右以外にもう一つの軸をコントロールできるようにする機能のことである

ジョイスティックの設定では、ジョイスティックのX軸、Y軸といったAXIS(軸)を選択してから、割り当てたいコントロールを選ぶ。

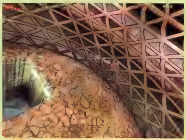
キーやボタンの設定では、重複設定が可能なことを覚えておいてほしい。例えば筆者の場合、前進にEキーを割り当てている。Eキーはデフォルトで「Roll Left」に割り当てられているが、このままプレイすると、Eキーを押すと前進しながら左にロールすることになる。従って、Roll Leftの項目でDeleteキーを押すことによって解除しなければならない

スライドが操作の基本

シングルプレイ、マルチプレイを問わず、勝つために必要な最初のテクニックは、スライドを有効に使うことである。

このゲームをプレイしてみた方ならすでにお分かりだろうが、スライドというのは上下左右への平行移動のことである。QUAKE系のゲームでは左右への平行移動しかできないのに対して、FORSAKENでは上下の平行移動も可能である。この動きを活用して敵の弾をかわすことが重要なのだ。

特に、マルチプレイで相手を倒す場合、敵に弾を当てるだけでなく、敵の弾をかわすことも必要になってくる。その場合、敵に照準を合わせたままスライドを駆使して敵弾をかわすといいだろう。



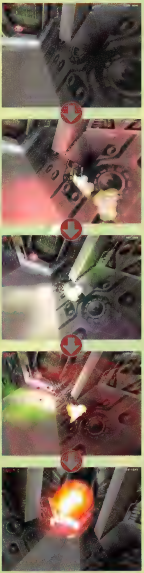
敵機がTitan Missile発射! このように視界にとらえていれば、かわすこともそれほど難しくはない

ドッグファイトの戦術

敵と遭遇すると、多くの場合はドッグファイト(旋回戦)にもつれ込む。出会い頭にやられてしまうとか、戦闘と言うに及ばず、あっという間に倒されるというのは、おそらく動きがないためである。敵と出会った時に動きを止めてしまうのは最悪の例だ。ある程度経験を積んだプレイヤーは、動かないバイクなど一瞬で破壊してしまう。従って、敵と出会った時には、まず動き回ることを心掛けるべきである。敵を狙うのはさらに次の段階だと考えてほしい。また、動く場合には、なるべく敵の予測を裏切る動き方をしよう。

敵との遭遇時に動きを止めず、多少なりとも相手の予測を裏切った動きがとれるようになると、初めてチャンスが見えてくる。ドッグファイトに持ち込んで敵を倒すわけだ。ドッグファイトにおいて気を付けなければならないのは、敵を見失わないことである。

FORSAKENに登場するバイクの動きは非常に速く、常に自分の前面に敵をとらえ続けるのは難しい。だが、たとえ敵を一時的に見失うことがあっても、敵の動きを予測して速やかに回復するのが上級テクニックというものである。ぜひ覚えておいてほしい。敵の位置をどれだけ長い間正確に把握できるか。これがドッグファイトを制するキーポイントである。



飛行速度の遅いTitan Missileを長い距離で発射すると、敵に逃げる余裕を与えてしまう。このように、できる限り近場で最初の爆発を起こさせ、分裂した小型高速ミサイルで狙うといい

これだけは気を付けたい戦術上のチェックポイント

音に敏感であれ

マルチプレイでは、さまざまな音を敏感に察知するようにしたい。敵のバイクのエンジン音やドアの開閉の音を敏感に感じ取れば、敵よりも早く有利な位置に移動できる。敵をより早く発見できる可能性も高くなる。

また、Titan Missileなどの武器の発射音も重要だ。Titan Missile特有の発射音を耳にすれば、その瞬間からミサイルの視認、爆発地点の予測、逃げる場所の選択、回避動作といったステップを、スムーズに進めることも可能である。

追尾ミサイルの警告音に関しても注意しておきたい。Solaris Missile1発程度ならそれほど大したことはないが、Scatter Missileの命中弾はわずか1発でも致命的である。武器アイテムはおろか、Shieldも強制放出されてしまい、完全なノーマル装備にShieldがほとんどない状態で敵と戦う羽目になる。幸いScatter Missileの軌跡は見やすいので、追尾ミサイルの警告音が聞こえた時には、まずSolarisなのかScatterなのかを確認するといいだろう。

武器の特性を理解しよう

敵の弾をよけて、敵を狙って撃つだけではなかなか上達は望めない。頭も使って状況を把握するように心掛けよう。この武器はどのように使ったら効果的なのか? ドッグファイトで常に有利なポジションを取るには、どうすればよいのか? 経験を積んで体得してほしい。

特に武器に関しては、それぞれの特徴を把握した上で有効に利用しなければならない。ドッグファイトが少々苦手なプレイヤーでも、武器の生かし方によっては、上級者を苦しめることも可能である。

最初は、とにかく気に入った武器を集中的に使い、その武器にあった距離・ポジションを身に付けることだ。「この武器をもっている時には負けない」と言えるような自信が付けば、エースバイカーへの道も遠くはないだろう。

バイクの損傷は外観で分かる

バイクは損傷を受けると煙を噴き出してしまう。その姿から、敵のバイクの傷み具合をある程度は知ることができる。敵がダメージを受けている時は、少々深追いしてでも、とどめを刺してしまおう。

特に多人数での混戦になった場合、まず傷ついた敵を倒して、その敵のアイテムや武器、Shieldを奪うのが常道だ。もちろんポイントにも加算される。

また、ある程度追いつめた敵が、最後にほかの敵の弾に当たって死ぬのは悔しいものだ。敵のバイクが煙を噴くまでダメージを与えたら、なんとかして自分の獲物としたいものである。

このように、煙を噴き出せば、あと一息で倒せる。息の根を止めるチャンスだ

無駄弾を控える

ただ敵の方へ弾を撃つだけでは、なかなか当たらない。撃つ時には標的をしっかり狙う必要がある。乱射は単に自分の位置を敵に知らせるだけなので、無駄弾は控えよう。

実際、ある程度慣れてくると、弾が切れてしまうことがあるはずだ。FORSAKENの対戦マップはかなり複雑なものが多いので、Chording(p.064を参照)を習得すれば、弾切れの際にもいったん逃げ切ることはそれほど難しくない。だが、できるだけ残りの弾数には注意を払い、弾数にあわせた武器の使い方をしてほしい。Transpulseでのけん制も、弾に余裕がある時には極めて有効な戦略だが、弾が切れそうな時は自分の首を絞めるだけである。

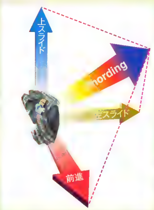
最高戦術にチャレンジせよ

高等テクニック Chordingの全容を詳細解説

基本的なことに関しては前項で説明した。ここでは、「Chording」という高度なテクニックを紹介する。慣れていない人には難しい技術だが、世界のトッププレイヤーと正面から渡り合おうとするなら、必須の技である。

Chordingとは

Chordingのベクトルの向き



前進、上スライド、左スライドの速度をそれぞれ1とすれば、Chordingでは$\sqrt{3}$≒1.73の速度を得ることができる

Chordingとは、簡単に言うと加速するためのテクニックである。技術的には、「前進」「下スライド」「右スライド」を、すべて同時に行えばよい。ベクトルの計算を行えば理論を説明できるが、ここでは詳しい説明は省略する。とにかく、これだけで大きな加速力が生まれるのだ。もちろん、このような三つの動きの組み合わせであれば、「前進」「左スライド」「上スライド」のように、どんな組み合わせでも可能である。

ただし、斜めの方向に進み始めるので、機体の向きを調節する必要がある。この調節のためにロールの動きが重要で、ラダー機能付きのジョイスティックを勧める理由はここにある。また、ジョイスティックのハットスイッチだけで二方向へのスライドを確実に行うのは難しいため、キーボードにも右スライド、左スライドを割り当てるとよい。

どの程度加速するのかということは、残念ながら正確な数字は出ていない。しかし、明らかに1.5倍以上のスピードを得られることは確かである。このテクニックを習得すれば、Solaris MissileやScatter Missileも簡単にかわすことができる。これらの追尾ミサイルを直線的な機動で引き離すことはさすがに難しいが、Chordingを用いて逃げれば、追いつかれることはない。追尾ミサイルの飛行速度よりも、Chording機動の方が若干速いのである。

また、ドッグファイトにおいてもその効果を発揮する。「後退＋右スライド＋上スライド」などのさまざまな組み合わせを切り替えて、予測困難な動きをすれば、敵を惑わす大きな武器となる。

Chordingを行っている時の画面。斜めに進んでいるのが分かるだろうか。スピードをお見せできないのが残念である

使い分けも必要 デメリットとその対策

Chordingにもデメリットはある。斜めに向かって進むため仕方のないことだが、前方の視野が狭くなるのである。つまり、Chordingというテクニックは、スピードと前方視野のトレードオフなのだ。

これには二つの対策が考えられる。一つは、前提として、マルチプレイ用のマップを完全に把握すること。そして、コーナーに突入するたびに、どのあたりに注意を払う必要があるのかを考え、一瞬でも視界を確保するという方法である。もう一つは、敵との遭遇時以外はChordingを使わないことである。

筆者の場合は前者の方法を用いている。つまり、ゲーム中の移動はすべてChordingを行っている。普通に進んでいると速度が遅く感じてしまうのも理由の一つだが、プレイ中は常に注意を巡らす習慣をつける訓練にもなるからだ。

戦闘のレベルが高くなるほど、Chordingによるスピードゲインの有無の持つ意味は大きくなる。Chordingを征する者がFORSAKENのマルチプレイを征するとも言えよう。重要なテクニックなので、ぜひ、チャレンジしてほしい。

マルチプレイ実践講座

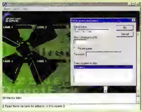
ネットワーク上の熱戦に今すぐ参加しよう

ここでは、主にInternet Gaming ZoneやKALIを利用して、FORSAKENのマルチプレイを楽しむ方法を解説する。マルチプレイを行う時のオプションが、それぞれ何を意味するのかについて触れるので、参照してほしい。

KALI、IGZで即対戦可能 その手順も簡単だ

原稿執筆時点では、QUAKEシリーズのような専用サーバーがまだ立ち上がっていないため、対戦しようとすると、まず相手を見つけねばならない。そのために、KALIやInternet Gaming Zoneが多用されている。とにかくトップクラスのプレイヤーと対戦したいなら、KALIのFORSAKENサーバーがお勧めだ。日本人同士でチャットを楽しみたいならTAISENサーバーといったところだろう。Internet Gaming Zoneでは、「ZoneLan-DirectPlay」の中の「Action Games」というところで、FORSAKENの対戦が可能だ。

Internet Gaming Zoneでは、ゲームが起動されて最初に出る画面が、ホストならば次のように表示される(画面1参照)。JOINした側ならば「WAITING FOR HOST」という画面が表示される。後は、ホストがEnterキーを何度か押すだけで対戦を開始することができる。



Internet Gaming Zoneでゲームを作る(ホストする)ところ。名前を付けて参加人数の上限を決め、FORSAKENを選択するだけ。至って簡単である。ただし、日本語は使えないので、英語かローマ字での会話となる

KALIで出会った人たちとプレイする場合は、だれか1人がホストになる必要がある。そしてKALIからFORSAKENを起動した後に、FORSAKENのメニューから「DEATH MATCH」→「JOIN GAME」→「DIRECTPLAY IPX」と進めていく。ホストを行う人は「DEATH MATCH」→「CREATE GAME」→「DIRECTPLAY IPX」となる。もっともKALIのFORSAKENサーバーには常時乱入可能なゲームがある。接続後に上記の手順で目に付いたゲームにJOINするか、ホストであれば、自分の好みでマップとゲームのセッティングを行ってもよい。

TCP/IPを用いてプレイする時、JOINする場合には、事前にホストのIPアドレスをメモしておく必要があるため、注意が必要だ(画面2参照)。また、ゲームをより高速に行うには、始める前にKALI、IRC、ICQの類を切っておいた方がいいだろう。

画面1

ホスト時の初期画面。ここでスタートゲームを選択すれば、ほかの人がJOINできる状態となる

画面2

TCP/IPのゲームにJOINする時には、このようにIPアドレスを打ち込む必要がある

ホストを行う際の注意点

ホストを行う時には、ゲームを行うマップをはじめとして、さまざまなオプションがあるため、適切な設定を行う必要がある。以下に、ホストを行う際、知っておくべきことを解説するので、ぜひ参考にしてほしい(画面3参照)。

パフォーマンス関連

「MORE OPTIONS」という項目の中にある「PACKET RATE」が5から7程度になっていることを確認してほしい。デフォルトでは15に設定されているが、インターネット上でのプレイには少々多すぎる。

「PACKET GROUPING」というオプションもデフォルトではオフになっているが、オンに設定しておこう。オフのままだと、特に多人数での対戦時にパフォーマンスが極端に落ちるので、注意が必要だ。

ゲームプレイ関連

「CHANGE ALLOWED PICKUPS」という項目で、特定の武器やアイテムをゲームからなくすことも可能だ。多くのマルチプレイゲームではINVULNERABILITYやSTEALTH MANTLEはオフにされる。

「RANDOMIZE PICKUPS」という項目もデフォルトではオフだが、オンにされることがほとんどである。これは武器やアイテムの出現位置がランダムになるオプションだ。

デモ再生

「RECORD DEMO」をオンにすることによって、そのゲームをデモに記録することができる。ただし、プレイバックする前に「CLEAN DEMO」という項目で「CLEAN」に設定する必要がある。この手順を飛ばしてしまうと、FPSが2か3かというような「カクカク」したデモ再生になってしまう。

画面3

「MORE OPTIONS」を選択した画面。ここでの設定は、パフォーマンスやゲームプレイに大きな影響を及ぼすので注意が必要だ

新ジャンル、3Dシューティングシミュレーション登場

BATTLE ZONE

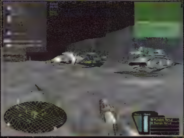
二つの超大国が宇宙の覇権をめぐって、今激突しようとしている

BATTLEZONEは、これまでのリアルタイム戦略シミュレーションゲームとは文字どおり視点が異なるゲームである。資源の採取、施設の建設、ユニットの作成、攻守の指示をリアルタイムで行うという点は、従来のリアルタイム戦略シミュレーションと同様だが、司令官たるプレイヤー自身もパイロットの1人として行動し、ユニットの視点から指示を出してゲームを進めるのだ。どちらかというと、3Dシューティングに近く、ほかのシミュレーションゲームにはない新鮮なそう快感を与えてくれる。

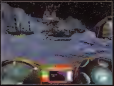
ストラテジーオプションこそ、BATTLEZONEの魅力だ

1980年代後半に登場した「QUAKE」や「MECH WARRIOR」などに代表されるようなテクスチャーマッピングを使った3Dシューティングは、ご存知のとおり大きな成功を収めている。「コマンド&コンカー」や「エイジオブエンパイア」「STARCRAFT」のようなリアルタイム戦略シミュレーションゲームも、また現在のネットワークゲームを支えるジャンルとして大勢のファンを集めている。3Dシューティングのスリルとそう快感、リアルタイム戦略シミュレーションの用兵と戦略性、この二つのジャンルの優れた点だけを融合すれば「BATTLEZONE」のスタイルとなる。

BATTLEZONEをシューティングゲームとしてだけ楽しみたければ、マルチプレイ時のマップをDeathMatchにすればよい。弾薬の補充、パワーアップなどはアイテムに頼らなければならず、基地の建設やユニットの増産はできない。最初に選択した搭乗ユニットで敵を撃破するデスマッチゲームとなる。これはこれでプレイ時間を短縮でき、その手のゲームが好きな人は楽しめると思う。ただBATTLEZONEの真価は、[illegible]た場合(この状態をストラテジーモードと呼ぶ)にこそ発揮される。



シングルプレイのシナリオ開始時点では、いくつかの搭乗ユニットが用意されている。画面はこれから乗り込むユニットを選択しようというところ



Recyclerを中心としたメインの基地の様子(ムービー画面)。美麗な画面はSF的なイメージをより強調してくれる。月のマップを選択した場合、空には地球が浮かんでいることもある

ストラテジーモードのゲームでも、最初の搭乗ユニットを選択するまではデスマッチの場合と同様で、ゲームスタート時点でプレイヤーにRecycler(リサイクラー)という施設[illegible]。Recyclerは、このゲームでは最重要な施設であり、あらゆる生産行動の頂点にある。万が一にも失えば、[illegible]つかの施設は稼働状態にするために、ガスが吹き出している場所まで移動させなければならない。ここで初めて施設に対する指令という操作をするのだ。

Recyclerを固定して稼働させたら、Scavenger(スカベンジャー)というユニットが生産可能となる。このゲームに登場するユニットは、バイオメタルと呼ばれる特殊な金属でできている。このバイオメタルを採取するために、Scavengerというユニットが必要なのだ。バイオメタルは貴重な資源なので、敵または味方のユニットが破壊された場合に飛び散る部品なども回収し、Recyclerで資源にする必要がある。資源がなければユニットを量産したり、施設を建設することはできない。また、Recyclerを建設(生産)する施設がないことは肝に銘じておいてほしい。

[illegible]色いユニットがScavenger(スカベンジャー)で、奥の大きなユニットが[illegible](リサイクラー)

[illegible]クティビジョン・ジャパンから8月21日に発売される日本語版BATTLEZONEは、インターフェース、ユニット名、指令など、[illegible]

司令官自らユニットに乗り込んで、敵を撃破

ユニットの武装を変更するための施設、ダメージを回復する施設、弾薬を補給する施設、ユニットを生産する施設など、戦闘を継続するためには数多くの施設が必要となる。これらを保有資源と相談しながら、次々と建設していく。ひととおり基本的な施設がそろったら、攻撃防御の能力のあるユニットを量産することになる。ユニットには自らも搭乗できるが、指示を与えて行動させることもできる。その場合、ユニットを動かすためにはパイロットが必要となる。パイロットを増やすための施設もあるので、資源に余裕があれば、いくつか作っておきたい。

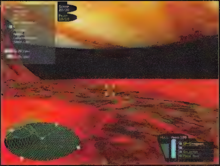
生産されたユニットにパイロットを乗せて敵を攻撃させてもよいし、自らが搭乗しているユニットに随行させることもできる。随行させた場合、プレイヤー自身も敵ユニットに照準を合わせて攻撃をすること[illegible]になる。1本の草すら生えていない戦場[illegible]それに特徴のある搭乗ユニット[illegible]に映る敵を追尾、照準をロックオンするゲームプレイはそう快そのものだ。フライトシミュレーターのような複雑な操作はなく、キーボードとマウスで自由にユニットを操縦できるのもうれしい。シューティングゲームとして極めようとすれば、ジョイスティックがほしいところだが、ユニットの生産などのストラテジー性のある操作にはやはりキーボードのほうが便利だ。

シナリオとして月、火星、金星、木星の衛星(イオ、[illegible])、土星の衛星(タイタン)などの戦場が用[illegible]おり、マルチプレイにおいても地形は選択[illegible]英語版のマニュアルには重力などの数値が細かく記載されているが、実際のプレイでは体感できない。BATTLEZONEのユニットは地上を[illegible]歩行型の[illegible]があるのかすら定かではない。惑星または衛星の表面積、外周[illegible]ゲームにはあまり関係がないようだ。

資源は無限に[illegible]敵を[illegible]破すれば、その破片で[illegible]片を回収してくる。敵を[illegible]するたび[illegible]を回収できれば、[illegible]の資源[illegible]はならな[illegible]も細かく行わ[illegible]的に自らのマウス[illegible]た。自軍ユニ[illegible]随行させて、[illegible]要所要所に地雷などをしかけて、自[illegible]敵を誘い[illegible]。[illegible]を伴うリアル[illegible]

略シミュレーションには、広大な戦術の幅がある。

3Dシューティングゲームに戦略シミュレーションの魅力を付加したBATTLEZONEは、双方のファンに受け入れられる可能性がある。また、今後発売されるシューティングゲームに対しても大きな影響を与えるだろう。戦略シミュレーションファンの中には、シューティングゲームのせつな的な破壊行動に苦手[illegible]人も多いが、ぜひともトライしてみて[illegible]ところ、戦略シミュレーションをやり込んだプレイヤーによる司令官としての活躍に期待している。



木星の衛星イオには、[illegible]のような赤い地面が所々にある。この上を通過するだけでダメージを受けるので注意が必要

マルチプレイで10機対10機の大規模な戦闘を行っている様子。遭遇戦だったため、地雷などの仕掛けは一切ない。力と力のぶつかり合いだ

BATTLEZONEのストーリー

かつて、アメリカ合衆国とソビエト連邦共和国の二大超大国の間に、東西冷戦時代と呼ばれる時期があった。両国はほぼすべての面において競争しており、宇宙開発レースもその中の一つであった。1950年代の後半、ベーリング海峡に落下した隕石にバイオメタルと呼ばれる未知の資源が存在していた。両超大国はほぼ同時にバイオメタルの驚くべき特性を発見した。バイオメタルは地球上の科学を超えた驚異的な車両(航空機)や武器を製造できる素材だったのである。両国は隕石に残されたわずかな資源を使い尽くし、より多くのバイオメタルを求めるようになった。

これが宇宙開発レースの本当の始まりであった。大気のない星であれば、より多くのバイオメタルが残されている可能性が高い。アメリカのケネディ大統領による人類を月に送り込む計画は、アームストロング氏が月面歩行を実現したことで大衆に知られている。しかし、あの有名な写真の撮影現場からわずかな距離に月面基地が建設されていたことは知られていないだろう。超大国は、まず月面上のバイオメタルの採取から手を付けることにしたのだ。

もちろん、両超大国は銀河のありとあらゆる所で、このバイオメタル取得競争を繰り広げることになるだろう。そして、どちらか本当に力強い大国が勝利を収め、この未知なる物質の利益を独占することができるのだ。

インターネットで世界のプレイヤーと戦え

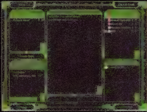
マルチプレイでは、戦ったゲームの数だけストーリーがある

バイオメタルをめぐる戦いは、世界中に設置されたアクティビジョンのActivLinkサーバーでも毎日のように繰り返されている。シングルプレイにはない、生きたプレイヤーが紡ぎ出すシナリオは、時間が進むごとに刻一刻と変化していく。3Dシューティングでありながら、[illegible]付加されていることで、BATTLEZONEの楽しみは無限に広がる。

マルチプレイをするなら ActivLinkに接続しよう

シングルプレイにおいては、アメリカまたはソビエト陣営のそれぞれのシナリオ、戦闘訓練のゲームが選択できる。もちろん、ゲームに参加できるプレイヤーは、1人だけだ。3Dシューティングと戦略シミュレーションの双方のゲームプレイに慣れていない場合、シングルプレイで1度経験しておいた方がよい。どちらかだけの知識では勝利はおぼつかないからだ。

マルチプレイでは、接続方法の選択を最初に行わなければならない。Internet、IPX、Modem、Null Modemなどから選択できる(Null Modemとはシリアルケーブルで2台のパソコンを接続すること)。接続方法の選択画面では、プレイヤーのアカウントも作成できる。プレイヤー名、メールアドレス、プレイヤーが所有するホームページのアドレス、簡単な自己紹介のほかに、自軍のトレードマークまでも選択可能だ。プレイヤー名は、マルチプレイにおいてプレイヤーを特定する情報なので省略することはできない。



ActivLinkサーバー(newjersey1.activision.com)に接続した画面。すでに五つのゲーム作成されており、Dマークはデスマッチゲーム、Sはストラテジーゲームを意味している。Pマークはパスワード付きのゲームである。右側の数字は現在参加している人数と最大参加者数を示している

Internetを選択すれば、画面右側に現在稼働中のActivLinkサーバーのリストが表示される。サーバーリストには、所在地を含むサーバー名、接続しているプレイヤー数、PING値(数値が小さいほど高速)などの情報が表示されている。プレイヤー数が多く、応答速度の速いサーバーを選択するとよい。選択した後、NEXTボタンを押せばチャット画面になる。ここではチャットルーム、現在チャットルームにいるプレイヤー、作成済みで開始前のゲーム、すでに開始されているゲームの一覧が表示される。

しばらくチャットを楽しんで参加者を募るのもいいし、作成済みのゲームを選択して、即戦場に赴くのも自由だ。また、BATTLEZONEでは開始後のゲームにも途中参加できる。本稿執筆時点では日本語版が未発売のため日本人のプレイヤーは少ないが、多いときには一つのサーバーで百人近くのプレイヤーがゲームを楽しんでいる。初心者ならば、[illegible]が血に飢えた狼に見えるかもしれない。[illegible]ゲームを楽しむうちに、ネットワークゲ[illegible]としての親しみも感じる[illegible]。勝ち負けにこだわらず、積極的にゲームに参加して経験を積んでいこう。

[illegible]プレイヤーは、マップの選択、マルチプレイオプション、最初に搭乗するユニットの選択、プレイヤー数の設定などを行う。参加者が集まってきたら、その画面でもチャットできるので細かいルールやチーム分けの打ち合わせをしておこう。Internet以外のマルチプレイでも基本的には同様の操作を行うことになる。マルチプレイを行う際に注意しなければならないこととして、BATTLEZONEのパッチプログラムを取得してバージョンを最新版に統一しておかねばならない点がある。アクティビジョンのホームページ(アメリカ http://www4.activision.com/games/battlezone/、日本http://www.activision.co.jp)からダウンロードできるので、定期的にチェックしておこう。

[illegible]しているActivLinkサーバーのリストが表示される。太平洋からアメリカ、ヨーロッパまで世界各地にサーバーが設置されているのが分かる

ゲーム作成画面。マップ選択とオプション(Sync Join:途中参加の可不可、Comm Sat:衛星画面の表示の有無、Barracks:パイロット追加の不可)などがある

どんなに操作に忙しくても会話は大切だ

BATTLEZONEのマルチプレイでは、基本的にシューティングであるにも関わらず、膨大な量の会話が行われる。今のところ国際的なゲームにおいては、英語の使用が基本であり、会話のほとんどは戦術的な指示や仲間からの励まし、敵からの恨み言(笑)などである。参加しているプレイヤーにもよるが、筆者の経験では口語的なスラングが多用されていて戸惑った。これも慣れで、"I can understand English not well, but I wish to do my best!"(英語は良く分からないけど頑張るよ!)と最初に宣言してしまえば、参加プレイヤーたちもそれなりに気を使ってくれるので安心だ。

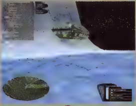
ちなみに、OCNエコノミー(128kbps専用線)によるアクセスにおいて、ゲーム中にほとんど通信遅延を感じることがなかった。即時性を求められる3Dシューティングゲームであるため、できるだけ高速な通信手段を利用することが望まれるだろう

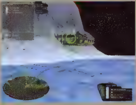
メイン画面解説

BATTLEZONEのメイン画面はアクションゲーム同様にシンプルで分かりやすい。要な情報は4ヵ所に表示されるので、それぞれの見方を理解しておこう。

ユニットへの指示

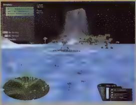
自機の操作以外の指示はすべて数字キーで行うことができる。それぞれの数字を選んでいくメニュータイプなので、すぐに慣れるだろう。

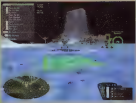




Recyclerをガイザーに向かわせる操作は、基本中の基本だ。まず、Recyclerを選択する5のキーを押すと、Recyclerへ指示が出せる画面へ切り替わる。ここで3のキーを押せばOKだ。

攻撃ユニットへの指示



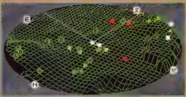


まず、メインメニューから1のキーを押し、Offense（攻撃）ユニットを選択する。するとOffenseユニットのリストへと切り替わる。この画面では各ユニットの耐久度と残弾が緑のバーと青のバーで表示され、状況把握にも使える。次に、指示を出すユニットを選ぶと、命令一覧が表示される。主な命令には"Follow Me(後へつけ)"、"Attack(攻撃)"、"Hunt(撃ち落とせ)"、"Defense(防衛)"がある。命令のいちばん下にある"Recycle(リサイクル)"はそのユニットの破棄を意味するので押し間違いに注意してほしい。

[illegible]

Scrap(スクラップ)は資源の量を表している。右が蓄積できるScrapの数で、左が現在保有しているScrapの数だ。Pilot(パイロット)も同様に、右がPilot数の合計、左が現在ユニットに乗っていないPilotの数だ(この数だけPilotが必要なユニットの生産ができる)。

レーダー



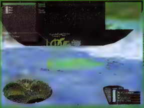
自軍　緑で表示される
- O=Offense(攻撃)
- D=Defense(防衛)
- U=Utility(ユティリティー)
- B=Nav Beacon(ナブ・ビーコン)
- R=Recycler(リサイクラー)
- F=Factory(ファクトリー)
- C=Constructor(建設ユニット)
- 緑の四角　自軍の建物
- 赤い四角　敵および敵の建物
- 黄色い点　各種アイテム
- 白の小さい点 バイオメタル
- 白い四角　ガイザー

[illegible]

緑のゲージ(HULL)が耐久度、水色のゲージ(AMMO)が残弾を示す。いちばん右には自ユニットが装備している兵器の一覧が表示される。現在選択されている兵器は黄色で表示され、その兵器の弾薬ゲージと残弾数が表示される。

TIPS　ナブ・ビーコンを活用する

ユニットへ指示を出すさいに便利で、目印として使うこともできるのがNav Beacon(ナブ・ビーコン)である。Nav Beaconは任意の地点へ設置することができ、ユニットの移動先として指定できる。3D表示の画面では迷子になりがちだが、これを使うことによっておおまかな位置を把握できる。また、カメラが内蔵されているため、設置地点の映像を随時確認することも可能だ。



戦略シミュレーションとしての基礎知識

3Dアクションゲームが得意でも、BATTLE ZONEのストラテジーモードで勝つことは難しい。
ここでは初心者向けに戦略シミュレーションの仕組みを解説する。

資源の収集、生産、施設の建築などやるべきことは多い。まずは流れを理解しよう

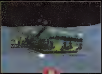
戦略シミュレーションをプレイしたことがある人は、すんなりとゲームを理解できると思うが、BATTLE ZONEは自ら戦う3Dアクションに加え、攻守のユニットへの指示と、ユニットや建物の生産が必要なゲームである。

この生産を支える仕組みとなっているのは、Scrap(スクラップ[illegible])の数である。各[illegible]ユニットの生産にはスクラップが消費され、ユニットの多くはパイロットも必要となる。そのため、スクラップを集め、パイロットを増やしながら、生産を続けるというのが基本的な流れとなる。以下の解説は、右ページのチャートと照らし合わせて参照していただきたい。

資源収集

バイオメタルという資源を集めることによって、初めて生産が可能となる。収集にはScavenger(スカベンジャー：自動的に資源を回収する車両)というユニットが必要である。集められた資源は、Scrapとしてカウントされ蓄積される。ただし、蓄積できる資材の数は決められており、上限に達するとScavengerはバイオメタルの目の前であっても活動を停止してしまう。Recycler(リサイクラー)だけなら30Scrapまでで、Factory(ファクトリー)【+10】、Armory(サプライラウンチ)【+5】、Construction(建設ユニット)【+10】を生産すると上限が増える。また、Silo(サイロ)という建物によってさらに上限を増やすこともできる。

POINT Scavengerをすべて破壊された時点で、Scavengerを生産するためのScrap(4)が残っていないと致命的なので注意してほしい。


Recycler(リサイクラー)

変型後のRecycler(リサイクラー)

Recycler(リサイクラー)、Factory(ファクトリー)、Armory(サプライラ[illegible])[illegible]ている地点を三つ確保する必要がある

生産

生産はRecycler、Factoryによって行われ、これら二つは移動が可能な生産ユニットである。これらは、ガイザーが吹き出している地点へ移動させないと稼働できない。

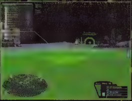
大別すると、Recyclerは作業用ユニットを始めとした生産系ユニット、Factoryは攻撃、防御のためのユニットを作ることができる。Factory、Armory、Constructionの3ユニットは一つずつしか保有できない(破壊された場合は再生産可能)。

POINT Recyclerは再生産不可能なので、防御ユニットや施設を必ず用意し守り抜こう。

建物の建築

建物の建築は、Constructor(建設ユニット)によって行うことができる。建築には当然ながらScrapが消費され、平坦で広いスペースも必要となる。また、Gun Tower(ガン・タワー)やComm Tower(司令塔)はエネルギーを必要とするため、エネルギー供給源ソーラー発電所の建築が不可欠である。

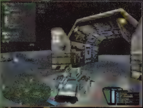
POINT 種類は少ないものの、ほとんどの建物が必要不可欠。ユニットの生産だけでなく、建物へも資源を振り分けることを忘れずに。


[illegible]な建物は、供給[illegible]から100m以上離れた場所には建築できない。広い場所へエネルギー供給源を建てるように心がけよう

弾薬補給と修理

ユニットのAmmo(弾薬補給)やRepair(リペア)方法は2種類ある。一つは、Recycler、Armoryからアイテムとして生産されたものを拾うという方法。もう一つは、特定の建物に近寄ることで自動的に弾薬補給や修理がなされるというものである。修理はHangar(格納庫)で、弾薬補給はSupply(サプライ・デポ)で可能となっている。補充のためのアイテムは一つごとにScrapを消費するため、中盤以降では建物を用意したほうがよい。

POINT 種類は少ないものの、ほとんどの建物が必要不可欠。ユニットの生産だけでなく、建物へも資源を振り分けることを忘れずに。

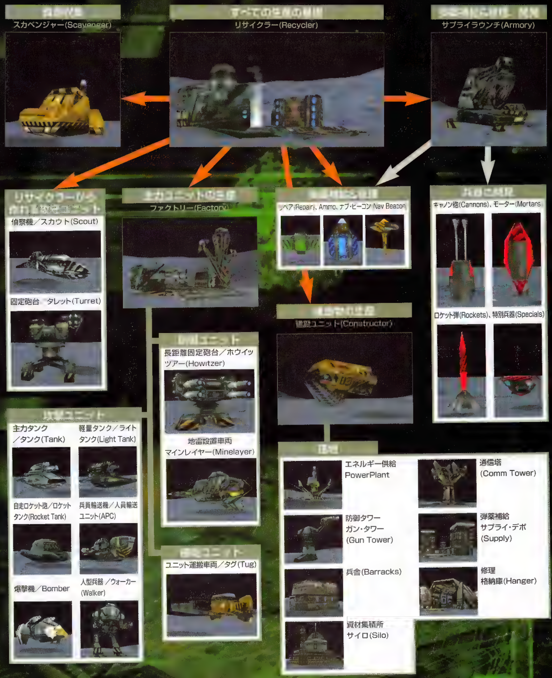

Hangar(格納庫)とSupply(サプライ・デポ)に近寄るだけで、自動[illegible]各種補充がなされる。味方機を自機に追従させていれば、補充も手間がかからない

武装

各ユニットの兵器の変更は、サプライラウンチで生産したアイテムとしての弾薬を取ることによってできる。より強力な兵器へとグレードアップしていくことも重要な戦略要素となる。

POINT 序盤からもすぐに武装の変更は可能だ。搭乗機と兵器の特性を理解して変更しよう。

生産チャート


スカベンジャー(Scavenger)
リサイクラー(Recycler)
サプライラウンチ(Armory)
偵察機／スカウト(Scout)
固定砲台　タレット(Turret)
ファクトリー(Factory)
リペア(Repair)、Ammo、ナブ・ビーコン Nav Beacon
キャノン砲(Cannons)、モーター(Mortars)
ロケット弾(Rockets)、特別兵器(Specials)
建設ユニット(Constructor)
長距離固定砲台／ホウイッツアー(Howitzer)
地雷設置車両
マインレイヤー(Minelayer)
ユニット運搬車両／タグ(Tug)
主力タンク／タンク(Tank)
軽量タンク／ライトタンク(Light Tank)
自走ロケット砲／ロケットタンク(Rocket Tank)
兵員輸送機／人員輸送ユニット(APC)
爆撃機／Bomber
人型兵器／ウォーカー(Walker)
エネルギー供給
PowerPlant
通信塔
(Comm Tower)
防御タワー
ガン・タワー
(Gun Tower)
弾薬補給
サプライ・デポ
(Supply)
兵舎(Barracks)
修理
格納庫(Hanger)
資材集積所
サイロ(Silo)

完全網羅 ユニット・建物・兵器リスト

マニュアルだけでは分からない詳細データを一挙に公開

BATTLEZONEのストラテジーモードに登場するすべてのユニット、建物、兵器を3ページに凝縮してリストアップした。戦場での基礎データとして活用していただきたい。

ユニット

攻守ユニットの特長を把握しよう

Scout(スカウト)／Fighter(ファイター)とTurret(タレット)は、Recycler(リサイクラー)で生産できる数少ない攻守ユニットである。Scoutは機動性が高いものの攻撃力はさほどないため、序盤の自機の護衛が主な役割である。Turretは移動可能な固定砲台で、指示した地点で変形し、防衛にあたるユニットだ。Turretは安価で搭載弾数が多いので中盤以降も活躍するだろう。

Factory(ファクトリー)から生産できる主力ユニットには、Cannons(キャノン砲)タイプの武器が主力のTank(タンク)とLight Tank(ライトタンク)、Rockets(ロケット弾)タイプの武器が主力のRocket Tank(ロケット・タンク)とBomber(爆撃機)がある。Tankは搭載弾数、機動性ともに良好な点に加え、Cannonsタイプの兵器を二つ装備できる。同じ兵器を装備すると、2発同時に発射できる点が大きな魅力である。Light TankはScoutに次ぐ高い旋回性能が特徴で、相手の背後に回り込んでたたける強みがある。Rocket TankとBomberは、共にRocketsタイプの兵器を二つ装備できるため、Tank同様2発同時に発射できる。Rocket TankはBomberに比べ機動力があるものの、搭載弾数と耐久度の点で劣る。一方のBomberは、標準装備がRocket×2というすさまじい破壊力に加え、Scoutと同様の推進力を持つが、旋回性能がネックとなっている。唯一の人型兵器であるWalker(ウォーカー)は圧倒的な耐久力と搭載弾数を誇るが、機動性は無きに等しいので防衛に適している。自分が乗り込むユニットとしては、同じ武器を装備したTankかRocket Tankが一般的で、機動性を生かしてテクニカルに戦うならLight Tank、破壊力重視で一発必中を狙うならBomberということになるだろう。

そのほかの使えるユニットには、地雷設置車両のMinelayer(マインレイヤー)と長距離固定砲台のHowitzer(ホウイッツアー)がある。Minelayerは、指示した地点に大量の地雷を設置してくれるので、防衛、トラップに活用できるだろう。Howitzerは射程が長めなので、防衛部隊にはぜひ入れておきたいユニットである。

序盤でTankに乗り込んだら、まずAT-Stabber(ATスタバー)を一つ開発しよう。これだけで2発同時発射が可能になり、破壊力が格段に増す

NSDFユニット一覧表

名称	コードネーム	unit type	種類	生産場所	資材	パイロット	移動能力	旋回性能	耐久度参考値	搭載Cell数	武装タイプ	標準の武装
Recycler(リサイクラー)	-	⑤Rycycler	生産	-	-	-	15/15/15	-	37	-	-	-
Scavenger(スカベンジャー)	-	③Utility	資源収集	Recycler	4	1	15/10/15	90°	11	-	-	-
Turret(タレット)	Badger	②Defense	防御	Recycler	6	1	15/15/15	60°	7	2000	C×2	Minigun(ミニ・ガン)
Scout(スカウト)	Razor	①Offense	攻撃	Recycler	6	1	25/25/20	150°	6	700	C×2 R×1	Minigun(2)
Factory(ファクトリー)	-	⑥Factory	生産	Recycler	10	-	15/15/15	-	22	-	-	-
Armory(サプライラウンチ)	-	⑦Armory	補給、開発	Recycler	6	-	15/15/15	-	20	-	-	-
Constructor(建設ユニット)	-	⑧Constructor	建物の建築	Recycler	8	-	8/8/8	90°	8	-	-	-
Tank(タンク)	Grizzly	①Offense	攻撃	Factory	8	1	20/15/20	90°	10	1200	C×2 S×1 M×1	AT-Stabber、Minigun、Thumper(サンパー)、MDM Mortar(マニュアルモーター)
Light Tank(ライトタンク)	Bobcat	①Offense	攻撃	Factory	6	1	20/15/20	120°	7	1500	C×1 R×1 S×1	AT-Stabber、Hornet(ホーネット)、Solar Flare(ソーラー・フレア)
Tug(タグ)	-	③Utility	建物の移動	Factory	6	1	8/8/15	90°	9	-	-	-
Howitzer(ホウイッツアー)	Longbow	②Defense	防御	Factory	8	1	15/10/15	90°	19	2000	M×1	Howitzer、Hornet、Prox Mine(プロクシミティ・マイン)
Minelayer(マインレイヤー)	Unabomber	②Defense	地雷設置	Factory	4	1	15/10/15	90°	7	9000	M×1	Prox Mine
Rocket Tank(ロケット・タンク)	Wolverine	①Offense	攻撃	Factory	8	1	20/15/20	90°	11	1000	R×2 S×1 M×1	Shadower(シャドウアー)
APC(人員輸送ユニットAPC)	Tracker	①Offense	兵員輸送	Factory	5	1	8/8/8	90°	9	-	-	-
Bomber(爆撃機)	Thunderbolt	①Offense	攻撃	Factory	9	1	25/15/10	60°	10	1500	C×1 R×2	Rocket(2)
Walker(ウォーカー)	Sasquatch	①Offense	攻撃	Factory	12	1	5.5/5.5/2	90°	22	2500	C×2 M×1	AT-Stabber(2)、Pop Gun(ポップ・ガン)

移動能力　前進／後退／横移動(m/s)
旋回性能　1秒間における旋回角度
耐久度参考値　英語版のマニュアルおよびゲームプレイではすべてのユニットの耐久度を把握する尺度がなかった。そのため、実際にSP-Stabberで撃ち破壊に必要な弾数を参考用に記した。
武装タイプ　C=Cannons、R=Rockets、S=Specials、M=Mortars

建物

優先順位を考慮し、数点ずつまとめて作ろう

各建物の概要はリストを参照してほしい。建築の優先度という観点から述べると、ストラテジーモードで第一に必要な建物はComm Tower(司令塔)である。敵との位置関係を把握することは戦略上の基礎であり、サテライトビューによる補助効果は大きい。Comm Towerはエネルギー供給を必要とするので、エネルギー供給プラント、防衛用のGun Tower(ガン・タワー)の3点をセットでまず建てておきたい。次に重要なのが、ユニットの増産に合わせた弾薬補給、修理用のSupply(サプライ・デポ)、Hangar(格納庫)の整備である。パイロット補充のBarracks(兵舎)、蓄積できる資材の上限を増やすSilo(サイロ)の建設は必要に応じて行えばよいが、Siloは1点だけ注意が必要だ。Scavenger(スカベンジャー)はRecycler(リサイクラー)かSiloの近いほうに資源を運ぶ。ゲームスタート時に設置したRecyclerからScavengerは次第に遠方へ移動していくため、効率よく資源を集めるには、Siloを含めた戦略拠点の建設が必要となってくるのである。

建物一覧表

名称	タイプ	資材	HP	説明
S Power (ソーラー発電所)	エネルギー供給	4	1500	太陽光によるエネルギー供給(Solar Power Plant)
Gun Tower (ガン・タワー)	防御タワー	6	5000	200mを越える射程を持つ防御タワー(エネルギー供給源が必要)
Barracks (兵舎)	兵舎	8	1500	ひとつにつきパイロット5人を補充できる。
Silo(サイロ)	資材集積所	4	3000	蓄積できる資材の上限が20増える。
Comm Tower (通信塔)	管制塔	6	2000	サテライトビューを使用可能にする(エネルギー供給源が必要)
Supply (サプライ・デポ)	弾薬補給	5	2000	建物の50m以内にいるユニットの弾薬を自動補給する
Hanger(格納庫)	修理	7	4000	建物の50m以内にいるユニットを自動的に修理する

地雷の正しい使い方

通常の地雷(Prox Mine)はMinelayerを使うか、兵器として装備し自ら設置する必要がある。Minelayerは大量の地雷をすばやく設置できるが、攻撃ユニットとしては使えない。また、地雷はレーダー画面で敵からも位置を確認できてしまうため、使用価値が低いと思う人が多いのではないだろうか？ しかしながら、地雷は戦術的に利用することで、頼もしい武器となり得る。

Prox Mineは自軍のユニットには反応しないという便利な特性を持っている。そのため、自陣の近くに設置してもこちらには何の不都合もない それに対し敵は地雷を撤去するため多大な時間を必要とする 地雷は攻撃手段としてよりも、時間を稼ぐために使うのである。敵に戦場で時間を無駄に過ごさせられれば、それだけで戦況を変えるチャンスとなる。逃走ルートや、敵が侵攻上必ず通るような地点に設置するだけで、かなりの効果を発揮するだろう。

前線を拡大していくと、リペアや弾薬の確保が問題となる。そんな時は、Prox Mineを敷き詰めて、これらのアイテムを確保しておこう

SOVIETユニット一覧表

名称	コードネーム	unit type	種類	武装タイプ	標準の武装
Recycler	-	⑤Reycycler	生産	-	-
Scavenger	-	③Utility	資源収集	-	-
Turret	PAK	②Defense	防御	C×2	Chaingun(チェーンガン)
Fighter(ファイター)	Flanker	①Offense	攻撃	C×2、R×1	Chaingun(2)
Factory	-	⑥Factory	生産	-	-
Armory	-	⑦Armory	補給、開発	-	-
Constructor	-	⑧Constructor	建物の建築	-	-
Tank	Czar	①Offense	攻撃	C×2 S×1 M×1	AT-Stabber、Chain Gun、Thumper
Light Tank	Stoli	①Offense	攻撃	C×1 R×1 S×1	TAG Cannon(タグ・キャノン)、Sandbag(テサー・ミサイル)
Tug	Tractor	③Utility	ユニット運搬	-	-
Howitzer	Cannoneer	②Defense	防御	M×1	Howitzer
Minelayer	Molotov	②Defense	地雷設置	M×1	Prox Mine
Rocket Tank	Tsuker	①Offense	攻撃	R×2 S×1 M×1	Shadower、Hornet、Prox Mine、MDM Mortar
APC	Personal Carrier	①Offense	兵員輸送	-	-
Bomber	Grendel	①Offense	攻撃	C×1 R×2	Rocket(2)
Walker	Golem	①Offense	攻撃	C×2 M×1	Blast Cannon(ブラスト・キャノン 2)、PopGun

SOVIETのユニットはグラフィックやコードネームが違うものの、役割と機能はNSDFとほぼ同じである

完全網羅 ユニット・建物・兵器リスト

全27種類の兵器から、自分なりのベストな組み合わせを作っていこう。

兵器

弾薬消費のしくみ

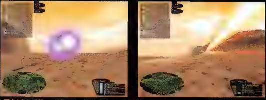
以下の4タイプの兵器はArmory(サプライラウンチ)で生産し、装備することができる。兵器選択の際は、各兵器ごとに生産コストが異なる点と、各兵器には1発あたりの消費cellというものが決まっている点に注意してほしい。ユニットはそれぞれ弾薬を積める量が決まっており、それを表す単位がcellである。

$$撃てる弾数 = \frac{ユニットの搭載cell数}{兵器の消費cell数}$$

なので、ユニットの搭載cell数に適した兵器を選ぶ必要がある。

Cannons(キャノン弾)

Cannonsは弾が真っすぐに飛んでいくタイプの兵器で、消費cell数が少なく連射力があるものが多い。相手の背後を取りながら連射するのが基本で、距離がある場合の照準は若干先読みが必要となる。



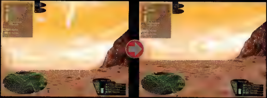
両方ともに消費cellが多いが、破壊力は高い。演出効果も派手で凝っている

Cannons(キャノン砲)

名称	資材	消費cell	コメント
Mini Gun (ミニ・ガン)	1	2	消費cellが少なく連射が可能だが、破壊力は小さい(SOVIETではChaingunと呼ばれる)
AT-Stabber (ATスタバー)	4	9	Tank、Light Tankの標準装備。破壊力も十分ある。
SP-Stabber (スーパー・スタバー)	5	8	開発コストが高いものの、Cannonsの中では破壊力と消費cellのバランスが良く、お勧めの兵器。
MAG Cannon (マグネティック・ガン)	4	特殊	エネルギーをためて撃つタイプの兵器。敵から攻撃を受けると、照準がずれるので充填中は注意が必要。
Flash Cannon (フラッシュ・キャノン)	5	100	火炎放射器のような兵器。破壊力はあるものの、消費cellが多く、弾切れになりやすい。
Blast Cannon (ブラスト・キャノン)	4	75	SOVIETの場合のみ使えるレーザー兵器。消費cellの割に破壊力がない。

Mortars(モーター)

Mortars(モーター:追撃砲)は、上方に射出し放物線を描いて落ちるタイプの兵器である。弾が爆発し、周囲のユニットや建物にダメージを与えることができるものが多い。地形は高低差や障害物がある場所において非常に有効である。着弾まで時間がかかるため、先読みして撃つのが必須だ。



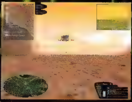
MDM Mortarは左クリックで発射した後、再度左クリックすることにより爆発する

Mortars(モーター)

名称	資材	消費cell	コメント
Mortar (モーター)	2	50	標準の追撃砲。
MDM Mortar (マニュアル・モーター)	1	30	爆発のタイミングを自分でコントロールできる追撃砲。
Pop Gun (ポップ・ガン)	3	50	性能はさほど高くないが、追尾機能を持った追撃砲。
Splinter (スプリンター)	2	100	回転しながら大量の弾を周囲に発射する拡散弾。混戦には向かない。
Day Wrecker (デイ・レッカー)	20	-	Armoryから射出する長距離爆弾。射程1500mで着弾点周囲50mにダメージを与える。
Howitzer (ホウイッツアー)	-	5	ユニットHowitzerの標準装備で、射程が750mと長い。Aromoryでは生産不可能。

Rockets(ロケット弾)

ミサイル兵器で、追尾式のものが多い。ロックオン時間は兵器ごとに異なり、ロックオンに時間がかかるものは威力も高い。地形は当然ながら、開けた平らな場所が最も効果を発揮する。ロックオンのためには、常に照準を合わせ続けなければならない。正面から向き合わないよう、相手の後ろへ回り込むように移動しつつ狙おう。



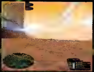
Rocketsの中でも特殊なComet(コメット)は、敵ではなく自軍のNav Beaconをターゲットとする。爆風により周囲に大ダメージを与えることができる

Rockets(ロケット弾)

名称	資材	消費cell	コメント
Shadower (シャドウアー)	3	25	破壊力は低いものの、ロックオン時間が短く使いやすい。
Hornet (ホーネット)	3	125	消費cellが多く、破壊力は高い。ロックオン時間は長め。
Comet (コメット)	3	1000	自軍のNavBeaconに対し撃つ追尾ミサイル。破壊力が非常に高く、敵拠点の破壊に有効。
TAG Cannon (タグ・キャノン)	2	10	敵に命中させるとロックオンでき、自動で小型ミサイルを連射してくれる。
Rocket (ロケット弾)	3	50	追尾機能はないが、破壊力は非常に高い。
Sandbag (テサー・ミサイル)	1	5	命中したユニットの移動性能を低下させる。多く撃ち込むとより効果が発揮される。

Specials(特別兵器)

地雷タイプのものや、直接攻撃力を持たない補助的な兵器がそろっている。弾薬の消費もエネルギー消費のように時間ごとに減っていくものもある。照準もそれぞれ固有のものが多いが、大別すると自機の後ろに設置される地雷タイプ、武器の変更をするとすぐさま効果を発揮するタイプがある。破壊力のある兵器だけでなく、これらの補助兵器も有効活用しよう。



M-Curtain(Mカーテン)に対しMinigun(ミニ・ガン)を連射しているスクリーンショット。弾丸がはじかれ、あらぬ方向へ飛んでいっている

Specials(特別兵器)

名称	資材	消費cell	コメント
Solar Flare (ソーラー・フレア)	1	100	地雷式に置かれるフレア。Rocketsのロックオンを阻害するが、扱いは難しい。
M-Curtain (Mカーテン)	1	50	周囲のユニット、弾丸をはじく効果をもつ地雷式の兵器。Cannons系からの防御に有効。
MITS Mine (ミッツ・マイン)	1	50	周囲のユニット、弾丸を吸い寄せる効果をもつ地雷式の兵器。敵の足止めや防御に有効。
Prox Mine (プロクシミティ・マイン)	1	200	敵ユニットにのみ反応する地雷。
Thumper (サンパー)	1	200	衝撃波により周囲に若干のダメージを与え、コントロールを阻害する。
RED Field (レッド・フィールド)	1	20	自機をレーダーに映らなくさせる効果を持つ。
Phantom VIR (ファントムVIR)	1	特殊	自機を敵の視界から消す効果をもつ(16ずつcellを消費)。ロックオンされた時に有用。
Site Camera (サイト・カメラ)	1	特殊	地形を透明化し、ユニットと建物のみを見ることができる(10ずつcellを消費)。
MAS Grenade (マスグレネード)	1	100	敵ユニットに誤認識させる効果があり、同士討ちさせることが可能。

BATTLE ZONE

マルチプレイ戦術紹介

戦略シミュレーションゲームには必勝法というものはない。あるとしたら、それはゲームバランスにおいてなんらかの問[illegible]があるということだ。プレイヤー間の実力が拮抗していて、なおかつ必勝法がないとすれば、1回の[illegible]が致命[illegible]況の変化を引き起こすということである。ここではミスを犯さない[illegible]のヒントを[illegible]しよう

ゲームプレイに役立つヒントを教えます

BATTLE ZONEで勝つということ

ストラテジーモードでは、Player Livesオプションで指定した回数だけ敵の司令官を殺すことが勝利条件となる。通常は2に設定されるが、じっくりと楽しみたい場合は、Player Livesを3以上にすることもあるだろう。

このような勝利条件である以上、敵の司令官も無防備ではありえない。[illegible]に攻撃を仕掛けても、撃退されるのが[illegible]。BATTLEZONEのユニットは、パイロット[illegible]わらず、Offense(攻撃)用に10、Defense(防衛)用に10の合計20が最大である。20ユニットが固まっている敵の本拠に攻撃を仕掛けても、数の上で圧倒的に不利[illegible]拠地の近辺で味方ユニットが破壊された場合、その破片の回収において敵が利することになる。つまり、戦略上においても上策とは言えないのである。

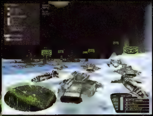
では、どうすれば有利な状況を作れるのか考えてみよう。戦略上最も重要なユニットはScavenger(スカベンジャー)である。これがないと資源を回収できず、ユニットの生産ができない。序盤では本拠地の近くの資源を回収できるが、それだけでは十分な資源を集められず、中盤以降は遠方の資源回収地までScavengerが移動していく。防衛ユニットの多くは[illegible]に集中して設置されるため、敵の無防備なScavengerをたたくのは易しい。敵はScavengerを失うことで、貯蔵した資源を使って追加生産しなければならず、破片を回収されてしまえば、資源的な開きがさらに大きくなるのである。

[illegible]である。これを破壊してしまえば、敵の資源回収能力はSilo(サイロ)[illegible]Siloは[illegible]タルの回収基[illegible]としては使えるが、Scaven[illegible]の生産が不可能であるため、[illegible]する。つまり、Recycler[illegible]こそ[illegible]本拠地であり、ここが無防備になるこ[illegible]はありえない。まずScavengerを[illegible]たき、次[illegible]ユニット生[illegible]であるFactory(ファクトリー)を[illegible]。Recycler[illegible]隣接している場合は、[illegible]Defense[illegible]ユニットが[illegible]されて[illegible]Factoryが[illegible]目がArmory(サプ[illegible])[illegible]。Recycler、Factory、Armor[illegible]でしか稼働でき[illegible]、3施設とも同[illegible]ることはない。いずれかできればRe[illegible]破壊すること[illegible]施設やScavengerな[illegible]

撃／防衛には無関係なユニットの生産に追われすぎが生じる。

敵の司令官を倒すために生産系をたたく、これは戦略シミュレーションでは常識である。資源の回収または生産ができない敵ならば、味方に多少の被害があってもジワジワと戦力差を広げられる[illegible]。

この[illegible]かにもマルチプレイで役に立つBATTLE ZONEのTipsをPlay Onlineのホームページ(http://www.playonline.com/)に掲載した。本誌と併せて読んでほしい。



ユニットの数をそろえ、攻撃するのがストラテジーモードのだいご味だ。ユニットMAXになった場合は、弱いユニットを破棄し、より強力なものに入れ替えよう

ラッシュには注意しよう

攻撃ユニットの大部分はFactoryにより生産されるが、唯一Scout(Fighter)だけはRecyclerで生産できる。Scavenger生産に必要な資材4だけを残し、Scoutを数機生産、速攻で攻め込んでくる容赦ないプレイヤーもいる(通常Scavengerや生産系ユニットに資材を使っているため、抵抗するだけのユニットが生産不可能の場合が多い)。戦略シミュレーションゲームではラッシュと呼ばれる戦術で、最も序盤に発生するものである。

防御ユニットであるTurret(タレット)で守備していても、プレイヤー自らが乗り込んできた場合は、Recyclerを挟む形でTurretの裏側に回り、Recyclerを破壊されてしまうこともある。防御する立場においては、Turretに死角が生じないよう上手に配置することが肝要だ。

また序盤にはもうひとつラッシュを受けるタイミングがある。それはFactory、Armoryの生産を終え、Constructor(建設ユニット)から建物の建築を始める時点である。Constructorと建物に振り分けるの資材をすべて攻撃ユニットへつぎ込むことにより、主力ユニットを引き連れて攻めてくることもあるのだ。

Turretは定位[illegible]トだ。自軍のRecyclerを挟むかたちで回り込まれると手も足も出ない

最適武装からピックアップアイテム配置まで バトルフィールド別詳細攻略ガイド

全11バトルフィールドを網羅した完全オリジナル攻略データを一挙公開

OUTWARS

月号で……攻略情報を……したが、今回はマルチプレイに焦点を絞って「Outwars」を見……マルチプレイモードでプレイできる全11バトルフィールドのピックアップアイテム配置情報か……バトルスーツや武装の選び方、有効な戦術、さまざまなルールを想定したアドバイスまで、……情報を一挙に掲載した。手作業での綿密な調査と、実戦ノウハウ満載の詳細データでラ……バルに差をつけろ

バトルフィールド:mikhal1m
コードネーム:Moon Patrol
惑星:小惑星ミハイル

①医療キット ②地雷パック ③軽火器パック ④榴弾パック
⑤レーダー強化キット ⑥ミサイルパック ⑦スーツ修復キット
⑧サイボーグボール 赤チームの基地 青チームの基地

有効なバトルスーツと武装の考察

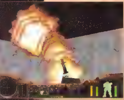
見通しのいいmikhal1mは、障害物が少ないので相手につけ回されると決着がつくまで徹底的に勝負することになる。そのため、強力な武装を優先するよりも、ある程度高速移動できるバトルスーツを選んだ方がいい。ホストプレイヤーが許すのであれば超装甲スーツがベストだが、これが選べないのなら戦闘用スーツを選ぼう。

装備すべき兵器だが、ライフルアタッチメント系統は、接近されたときのことを考えて火炎放射器を持っておくといい。また、見通しがいい分、狙撃がやりやすいので、ガウスキャノンを装備して遠距離から攻撃するのも面白い。マウンタ部分に装備する兵器はどれでも構わないが、兵器補充が非常に難しいので、最大装填数の多いロケットミサイルやフラグ弾がいい。特に、ロケットミサイルはフラグよりも狙いを付けやすいので、初心者にはお勧めだ。

バトルスーツは戦闘用スーツまたは超装甲スーツがお勧め。いくら重装備でも、移動速度が遅くては、簡単に接近戦に持ち込まれてしまうからだ

勝つための戦術研究

見通しのいいmikhal1mでは、敵に発見されると振りきるのが難しい。そこで有効となるのが、起伏を使った戦術だ。起伏を使った戦術で最もポピュラーなのが、くぼみに隠れて相手を迎撃するというものだ。敵に追われたら、接近感知地雷や遠隔操作地雷を設置しつつ、くぼみに隠れるというのが基本パターン。そして、相手が地雷を飛び越えてくるのを迎撃するといった感じになる。この迎撃の際に重要なのが、空中の相手をちゃんと狙えるかどうかだ。自信が無いなら火炎放射器を選ぶこと。



空中にいる敵に……には、ある程度慣れが必要だ。初心者は攻撃しやすい火炎放射器を選んだ方がいい。火炎放射器は、ある意味どんな面でも活躍できる装備だ

※ここに掲載しているピックアップアイテムの配置は、すべて編集部で独自に……たものです。

ゲームの種類別の対応

mikhal1mでは、サイボーグボールを行うことが多い。この場合は、サイボーグボール出現ポイントのあるエリア①付近が主戦場となる。サイボーグになれたら、マップ右下の医療キットは常に取るようしたい。また、エリア①の左に位置する山岳地帯では、榴弾パックがいつも取れるので、マウンタの装備は榴弾系統がお勧めだ。

フラッグでは、どちらの基地も平地にあるので、それほど有利・不利は存在しない。基本的にフラッグでは中央の山を押さえ、そこから相手の状況を見れるようになったチームがかなり試合を有利に進められる。山から基地を観察する場合、ALTキー+Fキーで遠景描写を切り替えた状態にしないと、暗すぎて見えないので注意したい。

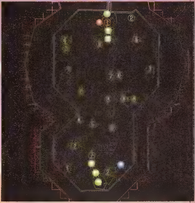
……アップアイテム回収と医療キットの確保が勝……

© 1998 Mi……t Corporation.All rights reserv……
©SingleTrac ……dio, a G…… Interactive company

バトルフィールド名称：oasis1m
コードネーム：Jungle Love
惑星：惑星オアシス

有効なバトルスーツと武装の考察

湿地帯のoasis1mには隠れる場所が豊富にあり、ピックアップアイテムもたくさんある。そのため、どのバトルスーツでも問題なく戦える。しかし、ピックアップアイテムが木の上などの高い場所にあるため、ジャンプが苦手な突撃用スーツは慣れた人以外は使わない方がいい。また、武装に関しては、「この兵器は使いにくい」といったことはないので、ゲームの種類に合わせて効率のよい兵器を使えばいい。ただ、ミサイルパックが豊富にあるので、マウンタの装備は榴弾系統よりもミサイル系統を装備していった方が、多少有利に戦えるかもしれない。



1 ミサイルパック　2 医療キット　3 ステルス機能キット　4 榴弾パック　⑤スーツ修復キット　⑥レーダー強化キット　⑦軽火器パック　⑧地雷パック　⑨サイボーグボール　赤 赤チームの基地　青 青チームの基地　ドロップシップ

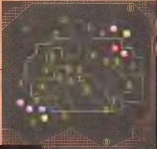
勝つための戦術研究

隠れる場所が豊富にあるoasis1mで有効な戦術は、奇襲攻撃だ。ホームページ上でも説明したとおり、高低差を利用し、相手がレーダーに惑わされてこちらを探しているところを一気に畳み込む。大きな木がたくさんそびえ立っているこのバトルフィールドでは、奇襲攻撃が非常にやりやすい。ただ、名前が表示される場合はあっけなく見つかってしまうことが多いので、あまり多用するのも問題はある。

ゲームの種類別の対応

oasis1mではルールに関わらず、赤・青双方のチームの基地にドロップシップが3機登場する。基本的には、チームデスマッチとフラッグ以外は無差別に攻撃してくる。しかも、チームデスマッチ以外は破壊しても得点にならないので、基本的には無視しよう。しかし、ドロップシップに攻撃を受けたり、殺されたりしても得点が減点されることはないので、利用価値があるのだ。賢明な読者の方なら、もうおわかりだろう。そう、うまくコンディションを調整してドロップシップに倒されるようにすれば、減点なしで装備をすべて回復させることができるのだ。

このほか、グライダーウイングが使用可能なチーム戦なら、水の中から相手の基地を奇襲するのが有効だ。通常、水の中に入ると移動速度が遅くなり、格好の的になるだけが、実は水中でもグライダーウイングが展開でき、しかも下降を入力すればどんどん加速してくれる。狭い場所での操作は非常に難しいが、マスターすれば敵に発見されにくく、素早く攻撃できるのでかなりの戦力になる。なお、水中の敵に対しては、火炎放射器やナパームはまったく効果がない。この要因も、水中からの奇襲を強力なものにしている。

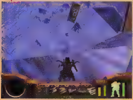


①ステルス機能キット　②スーツ修復キット　③ミサイルパック　④榴弾パック　⑤医療キット　⑥地雷パック　⑦レーダー強化キット　⑧サイボーグボール　⑨軽火器パック　赤 赤チームの基地　青 青チームの基地　戦車　ドロップシップ

バトルフィールド名称：rag3m
コードネーム：Crash Landing
惑星：惑星ラグナロク

有効なバトルスーツと武装の考察

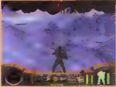
思った以上の高低差があるので、滞空時間が短いバトルスーツではきびしい。そのため、使用可能なら超装甲スーツ、できなければ戦闘用スーツとなる。武装に関しては、どれでも問題ないので、ルールに合わせて変更しよう。



平地があったと思えば絶壁が……。高低差を考えて、バトルスーツを選ぼう

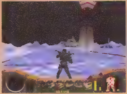
勝つための戦術研究

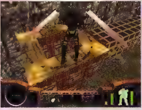
高低差を利用した戦い方をすれば問題ない。ただし、傾斜が激しいので地雷の置き方が難しく、遮へい物も少ないため、遠隔操作地雷による接近戦闘もやりにくい。そこで、mikhal1mとは逆に、斜面を登ってくるところに仕掛けるほうがいい。しかし、rag3mでは、普通に撃ち合うことの方が多くなるようだ。



ゲームの種類別の対応

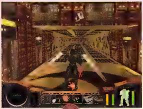
特に、ゲームの種類による戦術の変化はない。ただ、oasis1m同様に、ドロップシップと戦車がでてくるので、同じようなことができる。チーム戦では、バトルフィールドの中央で戦いが繰り広げられることが多い。





この通路にスムーズに登れないようでは、戦いにならない。また、腕に自信があるなら偵察用を選んでもいい

相手をけん制しつつ、後退して相手を誘い込む。そし



待避しつつ、地雷で傷を負った相手を倒そう

バトルフィールド名称：oasis6m
コードネーム：Sky Ways
惑星：惑星オアシス

有効なバトルスーツと武装の考察

デスマッチにおいて最もバランスのよいバトルフィールドであるoasis6mは、マルチプレイではよく使われる。原子炉へとつながる通路へ上がるためには、かなり長時間ロケットパックを噴射し続けなければならない。従って、ジャンプ力が最も低い突撃用スーツは向かない。それ以外のスーツであれば問題ないので、ルールに合わせて選べばいいだろう。

装備していく兵器だが、ライフルアタッチメント系統はどれでもいい。ただ、狭い通路での戦闘を考えると、近距離戦で威力を発揮する火炎放射器がお勧めだ。マウンタの兵器は、マップ上のアイテム数を考えれば、必然的にミサイル系統になる。また、通路を使った戦術も有効なので、地雷は必ず装備したい。ホルダーが二つあるなら、接近感知地雷と遠隔操作地雷を装備しよう。偵察用スーツのようにホルダーが一つしかないならば、最大装填数が多い近接感知地雷がお勧めだ。

①ミサイルパック ②榴弾パック ③スーツ修復キット ④地雷パック ⑤サイボーグボール ⑥軽火器パック ⑦医療キット 赤 赤チームの基地 青 青チームの基地

勝つための戦術研究

oasis6mでは、原子炉へと続く連絡通路と、その下に広がる隆起が激しい広場が主戦場となる。この通路のように、狭くて進行方向が限られるところにこそ、地雷を最大限に生かしたい。ただし、地雷もやみくもに設置するのではなく、相手が思わず近寄ってしまいそうなポイントに設置しよう。例えば、写真のような曲がり角や入り口の側面だ。また、相手に追われているときは、逃げながら設置するのも有効だ。これを平地で行ってもすぐに回避されてしまうので、隆起や段差で相手から見えなくなった瞬間にすぐに設置するといい。どちらの使い方にしても、地雷を直接出せるキーをあらかじめ設定しておきたいところだ。

ゲームの種類別の対応

oasis6mでよく採用されるゲームの種類は、デスマッチだ。デスマッチの場合、（人数にもよるが）原子炉の方で戦うことは少なく、主に医療キットが出現するエリア①付近で戦うことになる。

一方、フラッグなどでは、原子炉へ通じる道で激しい攻防が展開される。この場合、基本的に進入経路が一つしかない、原子炉側の青チームが有利になる。青チームはいかに侵入口をふさぐか、赤チームはどうやって侵入するかが焦点となる。そのため、エリア②付近でこう着状態になることがある。この時、守備側の青チームで重要となるのが、ナパーム弾だ。攻め込まれそうになったら、ナパーム弾の炎で通路をふさいでしまえばいい。通路をふさぐ行為は、通路のあるマップならどんなところでも有効なので覚えておこう。

これに対して、攻める赤チーム側は、無理に攻めないことが重要になる。誤解しがちなのだが、結局は総合的な点数を競うので、無理して攻める必要性はない。つまり、青チームが守りに入ったら、赤チーム側にしかない医療キットをチーム内でたらい回しにし、時間をかけて少しずつ青チームにダメージを与え、回復できずにひん死状態になったところで一気に攻め落とせばいい。

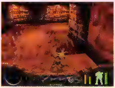
赤チームの勝利のかぎを握る 青チーム側には無いピックアップアイテムだ

バトルフィールド名称:anub1m
コードネーム:Hide and Seek
惑星:惑星アナビス

有効なバトルスーツと武装の考察

anub1mは意外と広いバトルフィールドだ。要所要所に谷があるものの、ロケットパックの噴射が必須という部分は少ないので、どのバトルスーツでも問題ない。

お勧めの武装は、ライフルアタッチメント系統では火炎放射器だ。これは、連絡通路内での戦闘を有利にすることができる。また、軽火器パックが豊富にあるanub1mでは、フレチェットキャノンを装備しても問題ない。次にマウンタ系統だが、ロケットミサイルかナパーム弾がお勧めだ。特に、ナパーム弾は、エリア②などの通路内における敵の足止めや、行動を抑制するのに使える。ゲームの種類に関わらず、エリア②のような通路に接近感知地雷を配置しておくのが有効なので、必ず持っていくようにしたい。



通路内に地雷を設置する時には、中央よりも角に置くほうが有効!

勝つための戦術研究

バランスの取れたバトルフィールドだけに、anub1m特有の戦術はない。ただ、点在する資材は攻撃を加えると破壊することができ、その誘爆で近くにいる敵にダメージを与えられる。これを利用すれば、戦闘を有利に展開することができる。また、エリア①、②の連絡通路は、どのゲームの種類でも多用する。とりあえずは、ここに接近感知地雷を適当に設置して通行止めにし、相手の進入経路を限定することもできる。

資材は破壊可能で、中からピックアップアイテムが出てくる時もある。出てくるピックアップアイテムはランダムではないので、マッ
[illegible]

1榴弾パック　2ステルス機能キット　3医療キット　4地雷パック　⑤ミサイルパック　⑥軽火器パック　⑦スーツ修復キット　⑧サイボーグボール　⑨レーダー強化キット　赤チームの基地　青チームの基地

ゲームの種類別の対応

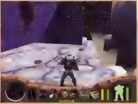
anub1mは、いろいろなゲームの種類でプレイされる。まず、デスマッチとターゲット。この二つでは、地雷を設置しながら移動してアイテムを回収し、敵と遭遇したら戦うという、オーソドックスな行動が最も効率がいい。また、マウント部に榴弾系統の兵器を装備しているのなら、エリア③の隠れアイテムを取りに行くのを忘れずに。

サイボーグボールでは、エリア④付近が主戦場となる。サイボーグになれたら、基本的にはエリア④、⑤を行き来しながら敵を探すのが最も効率がいい。フラッグでは、お互いの基地をどう守るかがポイントになる。基本的には、どちらの基地も3方向から攻め込まれるので、多方向から攻め込まれないように、通路には地雷を仕掛け続けること。この時、基地近くにある地雷パックを常に取るように心がけたい。

バトルフィールド名称:rag2m
コードネーム:Ice Cubes
惑星:惑星ラグナロク

有効なバトルスーツと武装の考察

グライダーウイング有りなら、どのバトルスーツでも問題ない。無しなら、超装甲スーツか戦闘用スーツで決まりだ。武装は誘導系で固める方がいい。間違ってもナパーム弾以外の榴弾系統は使わないこと。地雷は接近感知地雷が基本だが、意外に狭いので、時限式を適当に設置し、その爆風でダメージを与えるのも有効だ。



こういうところに接近感知地雷を設置すると、たいていは引っかかる

勝つための戦術研究

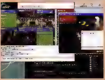
とにかく足場が少ないので、グライダーウイングが無いときは足場に地雷を置きまくればいい。逆に、有りの時は、障害物の多いanub3mだと思って戦うといい。

あまり低く飛ぶ…、ると、こういうこ なりかねない

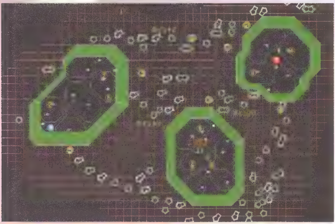
①スーツ修復キット　②ミサイルパック　③榴弾パック　④サイボーグボール　⑤ステルス機能パック　⑥医療キット　⑦地雷パック　⑧レーダー強化キット　赤チームの基地　青チームの基地

勝つための戦術研究

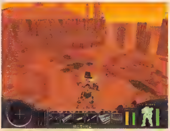
特に、これといった対応はなく、どれも同じように戦える。rag2mは、海外でもあまり人気がないバトルフィールドで、デスマッチ以外ではあまりプレイされていない。ホスト役をする時は、使用可能兵器の選択をよく考えること。

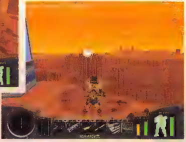


バトルフィールド名称：anub2m
コードネーム：Razors Edge
惑星：惑星アナビス



①ステルス機能キット　②医療キット　③軽火器パック
④ミサイルパック　⑤地雷パック　⑥スーツ修復キット
⑦榴弾パック　⑧レーダー強化キット　⑨サイボーグボール
赤チームの基地　青チームの基地





時間でもないのに爆発したら、敵が触れた証拠。すぐに急行してとどめを刺そう

植木を使った爆風の回避ができるとできないとでは大きな差が出る

フラッグ近くに地雷ある意味、ひきょうか？

Outwarsの必修戦術はホームページ上で公開

[illegible]成する過程で、Outwarsに関するいろいろな情報が集まった。しかし、誌面の関係で、そのすべてを誌面に盛り込めなかった。そこで、Play Onlineのホームページ（http://www.play-online.com/）上に、Outwarsを究極まで遊びつくせる情報を掲載した。7・8月号とホームページ上の情報を見れば、世界の強豪たちと互角に渡りあえる日も近い。

有効なバトルスーツと武装の考察

いや応なしに谷間を飛ぶことになるanub2mでは、グライダーウイングの使用が許可されない限り、突撃用スーツを選択しないほうがいい。初心者なら、バランスの取れた戦闘用スーツを着ていった方が無難だ。

武装に関してだが、ライフルアタッチメント系統はどれでも問題ないが、中距離攻撃ができるガウスキャノンがお勧めだ。使用禁止なら、オートキャノンか火炎放射器のどちらかでもいい。基本的に見とおしのいいバトルフィールドなので、誘導ミサイルなどの自動追尾機能がついている兵器を選びたい。もし、グライダーウイングの使用が禁止にならば、普段あまり使えない燃料不活性ミサイルが非常に有効な兵器となる。

勝つための戦術研究

谷間を飛ぶこのバトルフィールドで、最も有効なのは足場となるポイントに地雷を仕掛けることだ。特に、アイテムが豊富なエリア①に向かうための橋役であるポイントX、Y、基地が設営されている二つの島を通すポイントZなどに仕掛けるのが効果的だ。

このように足場が少ないバトルフィールドでは、足場に地雷を設置するというのがセオリー。逆に、移動する際には細心の注意を払って動こう。

ゲームの種類別の対応

確実に倒す必要があるデスマッチなら、遠隔操作地雷を持っていきたい。anub2mにはミサイルパックと榴弾パックが異様に少ないが、誘導系統の兵器ははずせない。しかし、誘導系統の兵器は装填数が少ないので、自分で爆破のタイミングを計れる遠隔操作地雷を接近専用の兵器として使うのだ。当然、ここでは植木などの簡単な遮へい物をうまく使い、相手にだけダメージを与える。

チーム戦では、とにかく谷底転落による自爆に注意すること。フラッグの場合、基地を守る人は常にフラッグの場所に遠隔操作地雷を置いて守りの要としつつ、奪われた時のことを考えて、燃料不活性ミサイルと集合ミサイルを装備できる突撃用スーツを着るなどの重武装を施そう。逆に、攻める人は戦闘用スーツを選択して、マウントにナパーム弾を装備し、フラッグを奪う前に敵基地にナパーム弾を放り込んで混乱させるのに使おう。

バトルフィールド名称：anub3m
コードネーム：Bird Of Prey
惑星：惑星アナビス

有効なバトルスーツと武装の考察

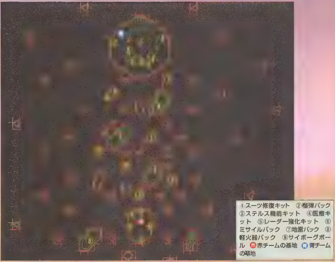
グライダーウイング有りがほぼ前提のanub3mでは、それほど機動性を考える必要はない。そうなれば、バトルスーツは超装甲スーツか突撃用スーツのどちらかがいい。攻撃回避に自信が無い人は、突撃用スーツがいいだろう。

武装だが、ライフルアタッチメント系統は接近したときに当てやすい火炎放射器がお勧めだ。好みにもよるが中・遠距離の攻撃は、マウンタ部の兵器に任せてしまおう。マウンタ部分は、当然のことながら誘導ミサイルと集合ミサイルがベストだ。空中にいることの方が多いanub3mでは、榴弾系統は役に立たないので装備しないほうがいい。地雷は遠隔操作地雷で決まりだ。

勝つための戦術研究

anub3mでは、いかにうまくグライダーウイングを制御できるかに勝負がかかってくる。グライダーウイングを使った戦闘のコツは、戦闘機同士の戦いと同じで、相手の後ろにつくことだ。相手の後ろを取ったら、少し距離をあけつつ、挙動をよく見てそれに合わせること。

逆に後ろを取られたときの対応には、いくつかやり方がある。まずは、ループ。ループとは、回避行動の一つで、いわゆる宙返りのことだ。やり方は簡単で、上昇を入力し続けるだけだ。上昇しながら行うので、誘導ミサイルをかわすとも可能だ。そして、相手がそのまま突っ込んでくれば、逆に後ろをとることもできる非常に効果的な行動といえる。ただ、ループ状態になってからは、バンクなどの行動ができなくなるので、ある意味すきを作ることになる。しかも、ループに対して相手がグライダーウイングをオフにし、ホバーで待っていたら意味がない。



そこでループだけでなく、インメルマンターンを覚えてほしい。インメルマンターンとは、ループの途中で機体を反転させて、今までの進行方向とは逆方向に向く行動のことだ。やり方は、ループ中に下降を入力すればいい。通常、ループ中はロールやバンクはもちろん、グライダーウイングオフすら受け付けないが、下降だけは受け付けてくれる。しかも、ループ状態ならいつでも入力待ちになるので、ループに入った瞬間に行えば、かなり高速に振り返ることができる。この最速のインメルマンターンを覚えれば、敵に追われてもすぐに反撃に転じられるので、ぜひマスターしてほしい。

なお、どちらの行動も上昇入力でしか行えないので注意しよう。これ以外にも、グライダーを一度オフにして、ホバーをしながら一気に振り返って攻撃しつつ、再度グライダーウイングを展開する方法もある。

機体がほぼ垂直になっ
入力すると、機体が翻る

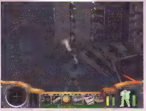
ペアで行動するときは、これくらいの間隔をあけておきたい

ゲームの種類別の対応

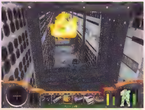
デスマッチでは、さながらドックファイト状態になるので、完全にグライダーウイングの操作が勝敗を分ける。特に有効な戦術はないが、こういったお互いしか見えないような戦いの時は、遠くから漁夫の利を狙うのがいちばん手っ取り早い。

逆にチーム戦では、ペアでの連係が非常に重要になってくる。基本的には、少しお互いの距離を取って、周囲を警戒しつつ移動する。敵を発見したら1人が突っ込み、もう1人が上空や側面から遠距離攻撃を仕掛けるのがセオリーだ。このように、あらかじめ役割を決めておけば、円滑に攻撃できる。

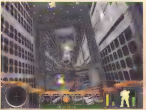
バトルフィールド名称：rag4m
コードネーム：Meltdown
惑星：惑星ラグナロク



ミサイルは誘導系統のものでもいいが、補充しにくいのでロケットミサイルを装備した方が無難だ



こういった狭い通路は、ナパーム弾でふさぐのが最も有効だ



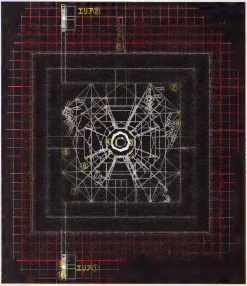
……通路での攻防が勝敗を分ける

有効なバトルスーツと武装の考察

縦に長いバトルフィールドなので、ロケットパックの使い方が重要になる。必然的に、バトルスーツは軽いものの方がいい。マウンタ部分の兵器は、補充アイテムがないので、榴弾系統の兵器は使ってはいけない。また、ミサイルも一つしかないので、装填数が多いロケットミサイルがお勧めだ。地雷に関しては、地形に起伏がない分、ばれやすいので、遠隔操作地雷が使いやすいだろう。

勝つための戦術研究

3層構造になっているこのバトルフィールドでは、ホバーしながら戦うことになる。別段有効な戦術はないが、強いて挙げるとすれば、エリア①、②のような吹き抜け通路を使った戦い方がある。ここはかなり狭いので、上に登るためにはどうしても足場に乗る必要がある。そのため、足場に接近感知地雷を設置しておくと、勝手に喰らってくれる。また、フラッグを奪って敵に追われているときは、ナパーム弾で通路をふさいでしまおう。遠隔操作地雷も効果的で、真下に落として、落下中に爆発させたりするのも面白い。



①ステルス機能キット　②軽火器パック（上・下）　③医療キット（下）　④ミサイルパック（中）　⑤レーダー強化キット（上）　⑥レーダー強化キット（下）　⑦サイボーグボール　⑧軽火器パック（中）　⑨医療キット（中）　⑩スーツ修復キット（上）

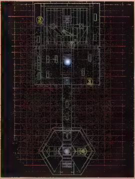
ゲームの種類別の対応

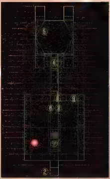
デスマッチは、結論からいえば、中段か下段だけで戦うことになる。ここで重要なのが、回復アイテムの把握だ。特に、医療キットは数少ないので場所をすべて覚えておきたい。

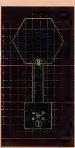
フラッグでは、上層部に基地がある青チームがとりあえず有利といえる。青チームは真ん中から攻め、フラッグを奪ったらエリア①、②の通路から登っていくのが最も有効だ。逆に、赤チームは攻めるのがつらいが、フラッグを奪ってからは降りるだけなのでかなり楽だ。エリア①、②の通路から、気づかれないように侵入しよう。

バトルフィールド名称：dead2m
コードネーム：The Pit
惑星：デッドワールド

①医療キット　②榴弾パック　③軽火器パック　④スーツ修復キット　⑤地雷パック　⑥レーダー強化キット　⑦サイボーグボール　⑧ステルス機能キット　⑨ミサイルパック　赤 赤チームの基地　青 青チームの基地



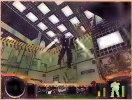




有効なバトルスーツと武装の考察

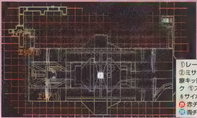
縦長の通路と四つのフロアで構成された、海外でも人気の高いバトルフィールドだ。実戦では縦長の通路を頻繁に使うので、バトルスーツは戦闘用スーツか超装甲スーツがお勧めだ。敵に攻撃を受けない自信があるなら、偵察用スーツでも問題ない。

兵器に関しては、ライフルアタッチメント系統が火炎放射器、ミサイル系統なら装填数が多いロケットミサイル、榴弾系統ならナパーム弾がいいだろう。

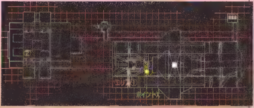


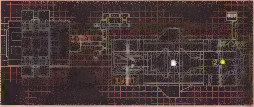
通路の往来が重要なdead2mでのバトル、スーツを装備するかもかなり重要だ

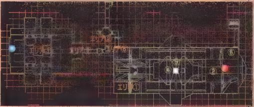
バトルフィールド名称：dead1m
コードネーム：Boarding Party
惑星：デッドワールド



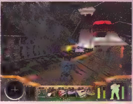
①レーダー強化キット ②ミサイルパック ③医療キット ④軽火器パック ⑤スーツ修復キット 6サイボーグボール
赤チームの基地
青チームの基地







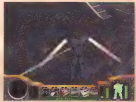
有効なバトルスーツと武装の考察



ミサイルの回収はここ… にチェックしよう

母艦フェニックス内の動力部。とにかく広いので、ロケットパックを常に使うことになる。そのため、スーツは軽量型の偵察用スーツか戦闘用スーツがベストだ。兵器はどれでもいいが、マウンタ部分に関しては榴弾パックが出ないことから、ミサイル系統を装備すること（誘導系の兵器でも問題ない）。地雷に関しては、通路があるので接近感知地雷がお勧めだ。

勝つための戦術研究

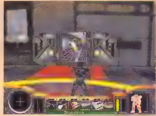


4段の多層構造になっているdead1mには、エリア①のように広がった場所もあれば、エリア②のように通路ばかりで構成された場所もある。そのため、今まで培ってきたすべての技術を駆使して戦っていこう。

ゲームの種類別の対応

デスマッチならば、エリア①付近で戦うことになる。そのため、ポイントXの医療キットと、ポイントYのミサイルパックは必ず抑えたい。

フラッグの場合、青チームならエリア③、④の通路を守ることを最優先に考えたい。特にエリア③は、赤チームにとっては入り込みやすいので、あらかじめ地雷をばらまくなどの準備を行っておこう。逆に、赤チームの場合はどこからでも攻め込まれる可能性があるが、エリア⑤、⑥の出口さえ抑えれば問題ない。



通路を確保できるかどうか…

勝つための戦術研究

縦長の通路の出口に地雷を仕掛けるのは常識として、dead2mでは貨物が多く、遮へい物を使った銃撃戦がよく行われる。遮へい物を使った戦闘で重要なのが、立体的な攻撃と遮へい物の破壊だ。立体的な攻撃とは、相手が隠れていると思われる場所へ、ロケットパックを駆使して上空から攻撃したり、側面から一気に回り込んだりする攻め方。地味だが、非常の有効な攻撃方法だ。遮へい物の破壊は、相手が弱っているときなど、一気に攻め落としたい時に使う。普通の貨物であれば、ロケットミサイル1発で破壊できるので、隠れている貨物を破壊し、奇襲をかけてやろう。

隠れている相手には、上から攻めるのが有効だ。ロケットパックをうまく制御せよ

ゲームの種類別の対応

デフォルト設定のデスマッチでは、特に注意する点はない。

フラッグでは、上層に基地がある青チームはエリア①の通路に地雷を設置し、後はエリア②から登ってくる敵を排除すればいいだけなので非常の戦いやすい。しかし、一度奪われると一気に逃げられてしまうので、まず奪い返せない。逆に赤チームは攻め込まれやすい分、奪い返しやすい。たいていは吹き抜けや縦長の通路から逃げるので、必ずロケットパックを使う。そこを燃料不活性ミサイルでたたき落として、フラッグを奪い返すという守り方も面白い。

STARCRAFTの魅力は永遠に拡大し続ける

STARCRAFT

3on3マルチプレイでの スリリングなゲーム展開を再現 リアルタイムバトルの興奮がここにある

3号連続で掲載したSTARCRAFT攻略も今回で最終回。海外ではシナリオ集や解説書などの発売もされており、今後もさらに発展していく勢いだ。主戦場battle.netはプレイヤー数も順調に増え続け、まさに今活況を呈しつつある。今回は、実際のマルチプレイの様子を紹介しつつ、役立つTips集、さらに自作シナリオ（マップ）が作成できるキャンペーンエディターについても解説していく。

仲間を集めて マルチプレイを始めよう

battle.netでは、16歳の女子高校生から30代後半の中年紳士まで、幅広い年齢層とさまざまな立場や職業の人たちが、コミュニティとしてゲームや会話を楽しんでいる。

なぜか日本のチャンネル（Starcraft JPN-1）はアジア圏のプレイヤーの訪問が多く、国際親善試合を申し込んでくる。彼らとて英語は母国語ではない。簡単な単語の組み合わせで十分なので、面倒がらずにあいさつぐらいは交わそう。筆者の経験では、彼らとのプレイは序盤に戦闘をせず全兵力で激突するか、序盤の数分の速攻に終始するか、どちらかのタイプが多い。なかなかストレートなゲームプレイで楽しめる。

それはともかくとして、今回は実際のマルチプレイの様子を実況しながら、STARCRAFTのゲームの進め方をだいご味を感じていただくつもりである。ゲームは“3 on 3”（注1）と呼ばれる、6人のプレイヤーが3人1組のチームに分かれて戦う形式とする。チャットチャンネルでゲーム参加者を募ったところ、数分で全参加者6名が集まった。何人かは毎日のようにbattle.netで顔を合わせている常連プレイヤーだ。筆者自身がホスト（注2）になり、ゲーム名がPlayOnline、パスワードがAxelaであることを告げた。

ロビーで参加者の準備が整うのを待つ。バトル開始はもうすぐだ

3 on 3の場合、参加者総数は6人だが、6人用のマップでゲームを作成すると、味方の位置から敵の本拠地が分かってしまうことになる。当然、味方の位置も敵にばれる。そこで8人用マップの“Green Valleys”を戦いの舞台に選ぶことにした。このマップは256×256マスと大きなもので、八つの谷があり、それぞれのプレイヤーの本拠地となっている。初期配置の位置から遠くないところに次の本拠地となる資源が存在するため、初心者にも遊びやすいマップである。

ゲームを開いて待っていると、次々とメンバーがJoinしてくる。プレイヤーがそろったらチーム分けを決める。このとき、通信状況などでゲームに参加できなかったり、参加していても、ほかのプレイヤーから存在が確認できない場合がある。こうした場合は、もう1度ゲームを作り直すか、異常を訴えているプレイヤーに再Joinを要請したりすることで解決することがある。

チーム分けには、さまざまな方法がある（注3）。今回は、いちばん分かりやすいT vs B（Top versus Bottom：上から3人が一つのチームとなって、下から3人のチームと対戦する）とした（ロビーの画面写真を参照）。本来は、プレイヤー個々の実力や選択された種族（テラン、プロトス、ザーグ）によってチーム分けが行われる。今回の場合、ちょうど3種族ずつで、実力的にも拮抗したチーム分けとなった。筆者はゲームホストであるため、当然Top側のチームとなる。

さて、チーム分けと種族選択が終われば、あとは準備ができたかどうかを確認するだけだ。長いゲームの場合、1時間以上ものプレイ時間となるので、トイレなどは済ませておいたほうがよい。ゲームホストは全員から“okay”のメッセージが発せられたのを確認後、[OK]ボタンを選択する。5秒のカウントダウンの後、ゲームスタートだ。

注1　1対1の場合は“1 on 1”または“H2H（Head to Head）”、2対2の場合は“2 on 2”などと対戦スタイルを呼ぶ。全員が敵となるFFA（Free For All）は、ゲームタイプの選択時にも設定できる。

注2　ホストとはゲームの作成者のことである。ゲームホストは、使用するマップの選択、ゲームタイプ（Melee, Team Meleeなど）、ゲームスピードなどを選択できる。オリジナルマップを使用する場合、ホストが所有していないマップは当然のことだが選択できない。

注3　ゲームが開始される前に参加メンバーだけのチャット画面となる。参加者一覧の順番で、上からと下からのそれぞれのプレイヤーでチーム分けをするT vs B（Top versus Bottom）のほか、偶数vs奇数のE vs O（Even versus Odds）、内側と外側で分けるI vs O（In versus Out）などがある。また変則だが、マップの初期配置でチーム分けをするL vs Rなどがある。

©1998 Blizzard Entertainment

Overlordの飛行経路から、ザーグは本拠地を知られてしまうので注意しよう

いよいよ戦いの火ぶたは切って落とされた

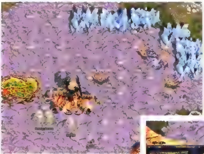
ゲーム開始直後の数秒間は、特に忙しい。4匹の作業用ユニット(SCV、Prove、Drone)を、素早くミネラルの山に派遣しなければならない(注4)。その後に、最初に所持している50ミネラルで作業用ユニットを生産するのが定石だが、ザーグを担当する筆者は、ばくちを打つことにした。Zerglingラッシュと呼ばれる、ザーグならではの速攻作戦だ(注5)。偵察のためにOverlordを右下方向に移動させて、Allies(同盟)とShared Vision(視界共有)のチェックをする。チームメイトの本拠地は、マップを四角い時計に見立てると、1時と9時の位置。筆者自身は3時の位置だ。敵の本拠地候補として、5時、6時、7時、10時、12時の方向が考えられる(ミニマップ参照)。簡単な作戦会議では、"ラッシュで敵を一つつぶしておこう"ということになった。

ゲーム開始後1分40秒で、6匹のZerglingを5時の方向に派遣した(注6)。偵察用のOverlordは、まだ敵の本拠地を発見していない。そのころ、チームメイトのプロトスプレイヤーは、兵士を生産できるGatewayが完成したばかりという段階。テランプレイヤーは、Barracksのわきにmarineが1ユニットだけという状態だった。ラッシュの応援を頼めるだけの兵士は味方にいない。5時方向で遭遇する敵がザーグだとしたら、相手もそれなりのZerglingを防御用として生産しているはずで、苦戦は避けられないだろう。

しかし、5時方向には敵の本拠地は存在しなかった。ラッシュは、この時点で失敗である。6匹のZerglingのうち1匹だけをその場に残して、5匹を谷の出口に移動させる。追加で作成していた4匹のZerglingと合流させ、10時方向を攻める計画である。ここで、初期のサプライ(所有ユニットの上限)は使い切ってしまったため、Overlordを追加生産する。しかしそのとき、味方のプロトスプレイヤーの本陣に敵のOverlordが移動してきた。プロトスプレイヤーの本拠地は9時方向。位置的にも孤立していて、攻められれば逃げ場を失う可能性がある。

ここで、9時方向を守備する応援部隊を回すか、今ある攻撃部隊で敵に先んじて攻めるかがポイントになる。敵のOverlordの飛行経路から、敵ザーグの本拠地の位置は7時方向と推定できる。そこで味方のテランプレイヤーに9時方向の谷の出口にBunkerを建設してもらうことにし、筆者のZerglingは7時方向に突入することにした。このとき筆者はHydralisk量産態勢を取っていたが、おそらく敵陣にもHydraliskの守備があることだろう。Zerglingで攻撃しても敵に被害を与えられないだろうが、けん制にはなる。

予想どおり、7時方向の谷に突入した直後に、敵のZerglingと遭遇した。しかし、敵のZerglingはAttackモードで移動しておらず、こちらのZerglingを攻撃してこない。味方プロトスもZealotを7ユニット生産しており、簡単には負けないだろう。1時方向からは応援のMarineが4ユニット派遣され、9時方向のBunkerに収まる予定である。案の定、敵ザーグの本拠地には、すでに3ユニットのHydraliskが待ち構えていた。しかし、そのHydraliskもAttackモードにはなっていなかったのである。筆者のZerglingはHydraliskをうち回し、ザーグ本拠地の裏側に回った。作業用ユニットDroneを守る攻撃部隊の影はなく、しばらく暴れさせてもらえそうだ。ZerglingにはAttack指令を出しておき、本拠地の生産体制を整えることにしよう。



ラッシュを行うために、Zerglingの生産を急ぐ

5時方向に敵がいると予測、攻撃を開始する

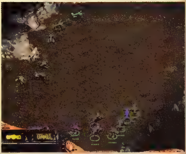
これがミニマップ。画面の左下に表示されている。ミニマップを参照して敵の位置を予測し、戦略を立てる

注4　作業用ユニットは、グループ選択して一気に目的とするミネラルの場所を指定できる。しかし、ここでの操作では一体ずつ、別々のミネラルを指定したほうがよい。最初の作業用ユニットがミネラルを採掘している間、ほかの3体は何もせずに待っていることもあるからだ。その分の時間を失うのは、序盤ではイタい。

注5　Spawning Poolを建設するまでは一切作業用ユニットを作成せず、最速でZerglingを生産する方法。

注6　このときグループ指定したZerglingを右クリックで移動させてはならない。コマンドメニューからAttackを選択して、左クリックするのだ。途中で遭遇した敵ユニットを自動的に攻撃してくれる。

敵のZerglingとすれ違った。すれ違いざまに交戦にならなかったため、ラッシュは成功しそうだ



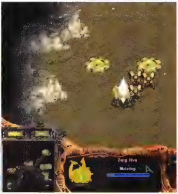
序盤から中盤にかけてが最も危険である

Hydraliskはザーグの陸上部隊において主力であり、Hydraliskの量産は攻守バランスに優れた部隊編成を意味する。力押しをするなら、Hydralisk大量生産だけでも戦力には困らない。また、HatcheryをLairにアップグレードして、Mutaliskの生産に力を入れるという手もある。Mutaliskに移行するということは、ザーグ最強の対地攻撃ユニット、Guardianの戦術を採用するということである。とりあえずLairへのアップグレードは、Overlordの移動速度を上げるResearchをするために最優先としよう。だいぶミネラルがだぶついているので(200前後だが)、第2の拠点を設置し、さらなるユニットの量産体制を整えたいところだ。しかし、その前に敵から合同で攻め込まれたら、生産体制を整えるために資源を使ってしまうため、守備兵力の生産資源に不安が残る。ここがザーグの最も危険なタイミングである(注7)。

速攻させていたZerglingは、何ユニットかの敵を巻き込んで全滅した様子だが、味方のプロトスがBunkerで守備されているという安心感から、Zealot 5ユニットを7時方向に派遣した。作業用ユニットの半分近くを失って生産系を弱体化された敵ザーグは、逐次生産される数ユニットをZealotに倒され続け、じりじりと後退している。ここは一気に踏みつぶすチャンスである。しかし、敵も実力においては拮抗しており、1時方向のテラン本拠地に向けてZealot 7体、Marine 10体の攻勢をかけてきた。

Bunkerによる守備はあるものの、Zealot 7体の破壊力はそれを上回る。味方テランは残ったMarineで対抗するものの、あと数十秒しか戦線を保てない状況となった。そのとき、筆者の陣地を守るHydraliskは9体。現在1時方向に展開している敵勢力に対抗するには不十分だが、突入させなければ味方テランに未来はない。Hydraliskの移動速度は遅く、間に合うかどうかは微妙なところである。

ここで、味方プロトスが奇妙な作戦を取る。それまで生産していたZealot 4体を6時方向に派遣し、10時方向と12時方向の谷の出口に、PylonとPhoton Cannonを設置し始めたのだ。これはこれで理にかなった戦法である。Photon Cannonは、1時方向を攻撃している敵の足止めをするために有効で、これを破壊するためにはSiege ModeのTankか、相当数の攻撃部隊が必要である(注8)。また、破壊したとしても敵側が無傷であるわけもなく、時間的にも余裕が持てる。6時方向に敵の本拠地があるとすれば、9時方向の味方プロトスからは離れているため、Zealotによる攻撃を加えたほうが効率的なのである。



PylonとPhoton Cannonの設置によって、敵は簡単には攻め入ってくることができない

そうこうしているうちに敵ザーグの本拠地は、ほぼ壊滅していた。派遣していたZealot 5体のうち、生き残った3体に残敵を掃討させている状況だ。再起をもくろんでいるのか、敵の作業用ユニットDroneが谷の出口に逃げていく。このDroneの行き先から、残り二つの敵本拠地の位置が特定できる(注9)。

派遣したHydraliskはまだ到着していない。1時方向のテランは、2棟あったBarracksを一つつぶされ、もはや風前のともしびである。残っている味方Marineは、わずか2体。対する敵のZealot 3体とMarine 5体に、瞬殺されるレベルの守備だ。わが陣では6体のHydraliskを追加生産できているが、これを遠征させることはできない。アップグレードと、二つ目の拠点を築くために資源を使っているため、しばらくの間、本拠地の守備兵力を整えることが困難だからだ。

注7　それぞれの種族にも、兵士の生産よりも研究開発や施設の拡充に資源を割かなければならないタイミングがある。ザーグの場合、最初のZerglingというユニットがほかの種族の初期生産攻撃ユニットに比べて弱いため、ここからの切り替え時にたたかれることが多い。

注8　Siege Tankは、Siege Modeにすると画面のほぼ全体が射程範囲となる。このため、どんなタワーも反撃不可能な位置から破壊されてしまう。Siege Tankが使えない場合、敵の防御施設の攻撃力に無関心になれるほどの大部隊で攻撃しなければならない。

注9　この時点では、筆者の本拠地は敵ザーグにその位置を知られていない。敵の位置が不明な以上、弱い作業用ユニットを冒険させることはできないため、必ず味方の本拠地に逃げる。

Bunkerを破壊する、敵のZealotとMarine　雲行きが怪しくなってきた

敵の一角を崩したが代償は大きかった

逃げた敵のDroneは、12時方向のPhoton Cannonにより倒された。同時に、敵ザーグの本拠地は「元本拠地」と呼ばれることになった。つまり、わがチームは、敵の一つを壊滅させたのである。一方、Hydraliskの派遣により窮地を逃れた味方テランだが、SCVのすべてを失い、Command Centerは燃え続け、Barracksもないありさまだった。加えて、ミネラルがSCV 1体を作るためにギリギリの備蓄しかなく、復旧には時間がかかるだろう。

防御のために、そのままHydraliskを9体残し、本拠地近辺でPatrol(注10)をさせる。6時方向に向かったZealot 4体も敵陣を発見できず、味方テランの守備のために1時方向に移動させることになった。

敵の攻勢は、しばらくやんだ。谷の出口にあるPhoton Cannonが効を奏したようだ。ここに攻撃用地上部隊を集結させ、敵の攻撃を完全にシャットアウトできればベストである。資源確保に自由度がある分、わがチームは戦略的に有利となるからだ。出口をふさがれた敵が、航空戦力を編成してくるであろうことを予測し、コストパフォーマンスの高いHydralisk を量産することにする。すでに、拠点は3ヵ所に増えていた。

一方、味方プロトスはReaverの開発に着手し始めた。Reaverは、敵の大部隊に対して絶大な攻撃力を誇る。特に、封鎖している出口に配備すれば、その効果は絶大である。Reaverには、ほかにも使い方があり、俗に「Reaver落とし」と呼ばれる。ArbiterのRecallまたはShuttle(プロトスの運搬船)で、守備が手薄な敵本拠地の奥深くにReaver 2体を投下し、敵の生産系を破壊しつくすという戦法だ。満足な数のReaverを生産できるまで、谷の出口の封鎖用に6体のDragoonを追加した。

敵側もこのまま黙っていたわけではない。やはり、Siege Mode TankがPhoton Cannonの破壊を開始した。その背後には20体を越すMarineが待機しており、危険が取り除かれれば突撃を開始するだろう。また、敵プロトスはすでにReaver 2体の生産を終えており、配置したDragoonともども封鎖を解除しつつある。Reaver単体で攻勢に出ることは無論ない。おそらく、相当数の兵力がReaverを守備していることだろう。

Hydralisk 30体ほどの生産ができたが、敵がSiege Mode TankとReaverでは分が悪い。相手の射程は極端に長く、なすすべもないまま壊滅させられる危険がある。急いで生産部隊をMutaliskに変更し、航空戦力を整えなければ勝ち目を失う局面である。ここでも、味方プロトスは変わった戦術を取り始める。Dragoonで敵のReaverの背後にいるZealotを攻撃し、退却を試みては破壊されるという、何の利益があるのか分からない行動だ。これはプロトスプレイヤーに多い勘違いで、ReaverのScarabという砲弾は周囲の敵にもダメージを与えることから、敵をおびき寄せて味方ともども攻撃しようしているのである。しかし、敵のReaverは敵のZealotにはダメージを与えない(注11)。

無論、味方のDragoonは破壊される一方で、何の戦果を得られぬまま敵の部隊は集結しつつある。味方のテランが健在であれば、Siege Tankの応酬となる局面だが、まだまだ復旧に時間がかかりそうな気配だ。ゲーム開始後10分、中盤の作戦一つで、大きく戦況が変化する可能性がある。

Zealotの攻撃力とHPは高い。何も考えずに攻撃して、これだけ戦果のあがるユニットはいないだろう。タワーが破壊されていく

注10　防御または攻勢において、コマンドメニューのPatrolは使える。Patrolモードにすると、現在位置から目的地までを往復し、敵を発見ししだい攻撃を仕掛けるのだ。ユニットに攻撃を指示する余分な手間がかからず、その分生産に専念できる。

注11　ReaverはTerranのSiege Tankと異なり、味方に対しては一切ダメージを与えない。ただし同盟軍のユニットに対してはダメージを与えてしまうため、同盟軍が近接攻撃ユニットをReaverに同行させていた場合は注意が必要だ。できれば間接攻撃ユニットと組み合わせたい。

なんとか救助のHydraliskが間に合った。しかしCommand Centerが……

燃えるCommand Center。ここはHydraliskにPatrolをさせ、これ以上の被害を食い止めるのが賢明だ

無鉄砲な攻撃と見せかけて、Reaverの撃つScarabを利用し、敵の自滅を誘う

種族混成部隊の すさまじい破壊力

封鎖を続けていた味方プロトスが壊滅し、谷の出口からは、敵の部隊が滝のような攻勢をかけてきた。こちら側も、さらに36体のHydraliskが包囲しているとはいえ、打破されるのは時間の問題であろう。

すでに24体のMutaliskを生産していたので、マップ右側を半時計回りで12時方向の奥深く、敵の本拠地の1歩手前まで移動させる。Cloakモードの敵から一方的に攻撃されないよう、Detectorとして Overlordを随行させるのはもちろんである。敵の大部隊は、谷の出口を包囲していたHydraliskをHigh TemplarのPsionic Stormで瞬殺し、9時方向のプロトスを攻撃せんとしている。味方プロトスは、ReaverとTemplarによる防御態勢を取っているが、テランとプロトスの混成部隊に攻められたらひとたまりもない。そのころ、やっと復旧を終えた味方テランは防御用のSiege Tankを2体作っただけで、Cloak Wraithの量産を始めていた。すでに6体のWraithを戦場に急行させたようである。

こちらも守備用のHydralisk 12体を戦場に派遣し、Mutalisk 6体も随行させた(注12)。一方、隠密に12時方向に回った24体のMutaliskのうち、12体をGuardianに変形させる(注13)。しばらく時間が必要だが、9時方向に対する敵の攻勢を、その時間の分だけ支えられればよいのだ。

Cloakモードで姿を見えないようにしたWraithが、敵部隊に攻撃を始めた。見えない敵から攻撃を受けると、ユニットは右往左往して逃げまどう。ちりぢりになった敵をHydraliskとMutaliskが各個に攻撃を加え、とどめを刺す。しかし、敵はその場を動こうとせず、何かを待っている気配だ。敵ProtossがObserverを派遣してくるに違いない。Observerは、CloakしているWraithを発見できる。そうなれば戦況は、こちらに不利だ。

ついにObserverが戦場に到着し、敵のMarineが一斉に攻撃を開始する。やっと復旧して整えたばかりのテラン航空部隊は、たき火に飛び込む紙飛行機のようにあっけなく消えていく。同じく派遣したザーグの部隊も、肉片へと姿を変えられつつあった。

Guardian 12体が敵本拠地付近で産まれたのは、そのときである。守備部隊のMutaliskをHoldにし、ゆっくりとGuardianを前進させる。そこに、追加生産された味方のCloak Wraithも加わり、12時方向の敵プロトスの本陣をたたいた。

数分後、敵プロトスの本拠地を壊滅させたGuardian部隊は、ほぼ無傷で11時方向の敵テランの本拠地へと移動し始めた。一方、敵は9時方向のプロトスを攻めきれず、谷に敷きつめられたPhoton Cannonの処理に追われていた。「ほぼ勝ったな」と心の中でつぶやくと、敵から「降参します」のメッセージが届いた。

注12　Mutaliskの移動速度は速く、Hydraliskの移動は遅い。このように、移動速度の異なる部隊を混成させる場合、遅いほうの部隊に随行させるとよい。随行は、随行させるユニットを選択し、先行させるユニットを左クリックすればよい。

注13　12体というのはグループ指定したときの一固まり。Guardianは対空攻撃力がないため、必ず護衛を付けなければならない。ちなみにGuardian 12体の攻撃力は240であり、その射程はSiege Mode Tankとほぼ同等である。

Guardianがゆっくりと移動する。これだけの数のGuardianは味方にとっては頼もしいが、敵からすれば大きな脅威である

敵テランもSiege Tankで反撃してきた。タワーの射程よりもSiege Mode Tankのほうが長い。ただ破壊されるのを待つだけだ

マップ中央地における、種族混成部隊同士の対決。戦いは激しさを増していく

敵から降参のメッセージが届いた。降参したらゲームから降りることになっている

何度見ても、勝利ウインドウは気分がいい。筆者の勝率は5割といったところで、同じ数だけ敗北ウインドウを見させられたことになるのだが

全部知ってるあなたは確実にSTARCRAFT中毒だ

STARCRAFT Tips集

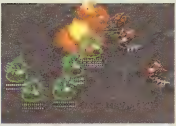
STARCRAFTでは、アビリティの知識や操作テクニックのちょっとした差が、勝負を分けることもある。前回紹介できなかったテクニックや、新たに分かった情報をまとめて紹介しよう。

資源採取に必要な作業用ユニットの数

どれくらい作業用ユニットを作ったらよいのか、慣れないうちは悩むことだろう。原則として、ミネラルの塊やガスのそれぞれを、複数の作業用ユニットがいっぺんに採取することはできない。資源を採り、生産拠点に運ぶのにかかる時間を計算に入れ、すべてのミネラルの塊とガスに、常に作業用ユニットがいる状態にするのがベストである。生産地点と資源の距離によって変動するが、「ミネラルの塊の数×2」にガス回収のための3をプラスした数字が、資源採取に必要な作業用ユニットの平均的な数である。

Cloak Wraithを見破れ

敵のCloak Wraithの奇襲を受け、Detectorがないからといって手をこまねいてはいないだろうか？　テランならば、Comsat StationのアビリティScanner Sweepが、Detectorの効果を持っている。わずかに見える影を頼りにこれを使えば、Nuke（核爆弾）の投下指示を出したCloak Ghostの発見にさえも間に合うはずだ。ザーグの場合、実はQueenのEnsnareがDetectorと同等の効果を持っている。Cloak Wraithがいるあたりを狙って撃てば、粘液に包まれたWraithの姿が浮かび上がるのだ。プロトスならば、High TemplarのPsionic Stormで十分対処可能だ。CloakされていてもPsionic Stormの効果はあるので、敵が油断しているすきに一網打尽にしてやろう。



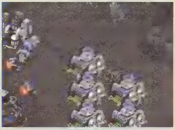
Cloakしているにもかかわらず、QueenのEnsnareをかけられると敵に発見されてしまう。動きも遅くさせられてしまうので、まさに泣きっ面にハチである

battle.netのstatsコマンド

ゲームに参加した際のロビー画面で、初対面の相手がいると、強さが分からずチーム分けに苦労するだろう。そんなときはbattle.netのコマンドstatsを使おう。[/stats　相手のネーム]と入力すると、相手の対戦成績が詳細に確認できる。

Parasiteはこう使え

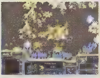
寄生した相手の視野を見ることができるQueenのParasiteは、非常に便利なものである。しかしながら、上級者の相手には気付かれてしまったり、自分の攻撃で寄生したユニットを壊してしまったりすることがある。とっておきの寄生相手は、クリーチャー（無害な生物）だ。クリーチャーをチェックするプレイヤーはまずいないので、発見される可能性は非常に低い。



クリーチャーは意外と行動範囲が広い。Parasiteしたクリーチャーが、いつのまにか敵の本拠地までたどり着いてしまうこともある

ラッシュに備えた建物の配置

人数が多く、狭いマップではラッシュ戦となることが多い。相手は作業用ユニットを狙うことが多いので、建物は囲いを作るように建てよう。ミネラル、ガス、生産拠点を含め、建物を壁として使うのだ。STARCRAFTでは完全に囲ってしまうようなことはできないが、囲いの中に対地タワーやBunkerを設置したり、建物のすき間にユニットを配置すると格段に防御力が増す。



建物で壁を作るように守りを固めると、敵は建物のすき間からしか侵入できない。敵が作業用ユニット狙いで攻めて来た場合は、かなり有利に戦うことができるだろう

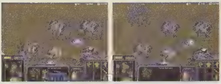
Patrolを活用しよう

通常の移動（右クリックやMoveコマンド）では、移動中に敵から攻撃されても反撃しない。また、多数のユニット同士が激突する際に、通常の攻撃（右クリックやAttackコマンド）をさせると効率が悪いこともある。標的に集中してくれる反面、標的目指してほかの敵ユニットをう回してしまうのである。

Patrolは指示した地点と現在の地点を往復しながら、敵を見つけると自動的に攻撃するコマンドである。これを使えば、その問題は解決される。また、敵の建物を目標に使うと、その建物を攻撃しつつ、敵ユニットが近づいてきた場合はそちらへ自動反撃してくれる。

Set Rally Pointも使ってみよう

Set Rally Point（集結場所の設定）は、生産を行う建物から使うコマンドなので見落としがちだが、便利なものである。通常はユニットが生産されると、その建物の周りにどんどんたまっていくが、Set Rally Pointはその場所を任意に決められる。Rally Pointを定めれば、ユニットは生産されると自動的にそこへ移動するので、操作の手間が大幅に軽減されるのである。



左が通常で、右がSet Rally Pointを使った場合である。それぞれのBarracksのRally Pointを同じ場所（画面左上）に設定したため、Marineが1ヵ所へ自動的に集結している

キャンペーンエディターの使い方とマップ作成のコツ

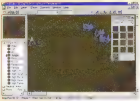
STARCRAFTの世界

キャンペーンエディターで広がる

STARCRAFTのキャンペーンエディターは、対戦用マップはもちろんのこと、シングルシナリオのような凝ったマップまで作ることができる優れモノだ。このエディターを使えば、君が作ったオリジナルマップがbattle.netでスタンダードになる、なんてことも夢ではない。対戦用マップとシナリオマップ作成のためのポイントを解説するので、ぜひともトライしてほしい。

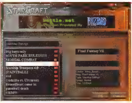
ユーザーの力がゲームをより面白くする

ネットワークゲームの名作は、ユーザーが支えていると言っても過言ではない。マップやスキン(キャラクターの見た目)など、ユーザー作成のデータがゲームをより磨きあげていくのである。STARCRAFTの前身である同社のWARCRAFT IIにおいても、ユーザーが作成した優れたマップが対戦のスタンダードになっていた。



キャンペーンエディターはマップの閲覧にも使うことができる。敵の本拠地、侵攻ルート、本拠地以外の資源場所の把握は重要だ。知らないマップで対戦する際は、参加者へ一声かけて確認する時間をもらおう

このようなデータはホームページを通じて配布されるのが通常であったが、STARCRAFTにはマップデータを送受信する機能が付いている。マルチプレイへ参加すると、チーム分けなどを行うロビー画面へと切り替わる。ここでホストのプレイヤーから、このゲームで使うマップを持っていない人へ、自動的にマップが送信されるのである。マップ探しやインストールの手間が一切かからず、ユーザー作成のデータがスムーズに配布されるように配慮されているのだ。



ほかのプレイヤーが作成したシナリオマップが欲しい場合は、パブリックゲームに参加してみよう。「Use Map Settings」のゲーム名は、興味を引かれるものが目白押しだ

キャンペーンエディターで作ることができるマップは、対戦用マップとシナリオマップ(カスタムマップ)に分けることができる。対戦用マップは、マルチプレイでスタンダードなゲームを行うためのマップで、地形、資源、各プレイヤーのスタートポイントを設定したものである。一方のシナリオマップとは、STARCRAFTをアレンジして遊ぶためのマップで、ユニットの能力変更や、イベントなどが設定されたものである。アイデア次第では、スタークラフトをまったく別のゲームとして楽しむことができるのだ。

シナリオマップで遊んだことがなければ、まず製品付属のものを試してみよう。「scenario」フォルダーには、フットボールやカーレースゲームから、パックマンのようなゲームシナリオまで付いている

対戦用マップのコンセプトを考えよう

マップを作る上で最も重要なのは「どのような遊び方をするのか」というコンセプトである。対戦用マップを作成する際のポイントをいくつか挙げておこう。

1 人数と対戦方法

4人用のFFA(Free For All)や、8人用で4 vs 4を想定するといった違いで、ゲームの骨格が決定される。設定可能人数は2～8人。対戦方法はFFAか二つのチーム(同盟)に分かれるのが主流だ。

2 マップサイズと各プレイヤーのスタート地点

人数や地形との兼ね合いがあるものの、サイズが小さく、互いのスタート地点が近いマップほど、序盤のラッシュ戦が勝敗を決める。マップサイズは、エディターで使われるグリッド(格子)を単位として表され、縦横それぞれ、64、96、128、196、256の中から設定可能となっている(ちなみに、各種族の生産拠点が4×3の大きさである)。

3 地形

地上ユニットが進入不可能な、海や宇宙空間といった地形、くぼみや高台による高低差が設定可能。侵攻ルートの想定によって、マップの特徴が決まってくる。例えば、地上ユニットが進入不可能な地形が多いと必然的に空中戦がメインとなり、侵攻ルートが限られたものであれば中央で激突するタイプになる。

4 資源

各プレイヤーの本拠地の資源量と、それ以外の資源が設定可能。本拠地の資源の量は、ゲーム展開の流れを左右する。例えば、豊富なミネラルと複数のガスが本拠地にある場合は、じっくりと構えたパワープレイ型となるが、逆に少ない場合は、ほかの拠点を早期に押さえることが重要となるゲーム展開を導く。

本拠地以外の資源は、数と場所およびその量の設定で違いが生まれる。各プレイヤーの本拠地の近くに確保しやすい資源を設定したり、マップ中央部にしか資源を置かず、確保をめぐって争いが生じるようにしたりすることで、ゲーム展開に違いが生まれるのである。

STARCRAFT

三つのポイントを参考にして対戦用マップを作ろう 操作自体は簡単だ

まずは、ファイルの新規作成を行い、サイズと地形のタイプを選択しよう。ここでいう地形のタイプとは、マップの雰囲気を決定するもので、ジャングル風のもの(Jungle world)や宇宙空間を舞台としたもの(Space Platform)などが選択可能となっている。

基本となる手順は次のようになる。まず地形やオブジェクトなどの設定を行うレイヤーを選び、次に各レイヤーのパーツを選択してマップに置いていく。プレイヤーに関連する部分も同様に、設定を行うプレイヤーを選んでから、ユニットや建物、スタート地点などを設置していく。マウスを使って地形やユニットを置いていくので、ペイントツール感覚で使うことができる。

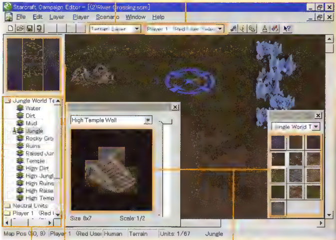
レイヤー(Layer)の選択

レイヤーには以下の五つのタイプがある
- Terrain Layer:地形の設定
- Doodad Layer:オブジェクトや高低差をつなげる通路の設定
- Unit Layer:ユニットの設定
- Location Layer:各プレイヤーのスタート地点の設定
- Fog of War Layer:実際のプレイ時の視界確認

プレイヤー選択

設定対象となるプレイヤー(1-8)はここから選ぶことができる。各プレイヤーは色で分けられ区別可能

キャンペーンエディター画面説明



ツリー形式のショートカットメニュー

こちらからも、地形、ニュートラルユニット、各プレイヤーのパーツにアクセスできる。ニュートラルユニットにはクリーチャー(無害な生物)や資源のパーツが入っている

ミニマップ

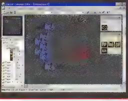
マップが縮小されて表示される。全体のバランスをここで確認する

パレット

BrushとDoodadの2種類があり、実際のグラフィックを見ながらパーツを選択できる。高低差のあるマップを作る場合は、Doodadに入っているパーツを使えば登り降りできるように設定可能だ

POINT 1 各プレイヤーの資源とスタート地点の設定

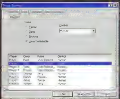
まずプレイヤー1を選び、次にBrushパレットからスタート地点(Start Location)を選ぼう。スタンダードなゲームタイプを選べば、ここに自動的に生産拠点が出現するので、建物を置く必要はない。続いてBrushパレットから資源(Resources)を選び、ミネラルとガスを置いていこう。作業用ユニットがスムーズに採取できるように、ミネラルは少しすき間を空けたり、ずらして設置した方がよい。ミネラルやガスを右クリックすると、その量を変更することもできる。



プレイヤーごとにスタート地点、資源を設定する

POINT 2 プレイヤー設定

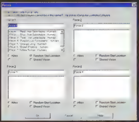
各プレイヤーの種族(Race)の設定、操作者をコンピューターか人間に設定する。操作は、メニューのPlayerからSettingsを選択する。対戦用マップを作る場合は、参加プレイヤーの種族をユーザー選択可能(User Selectable)にし、操作(Control)を人間(Human)に設定するだけでよい。シナリオマップにチャレンジする場合は、ここでユニットやアビリティの使用を制限したり、最初からアビリティが使えるように設定を変更することができる。



種族だけでなくユニットやアビリティの設定も可能だ

POINT 3 フォース(Forces)設定

各プレイヤーの関係を決定するもので、操作はメニューのScenarioからForcesを選択する。標準の対戦用マップを作る場合は、Force1に全プレイヤーを収め、スタート地点がランダムになるように[Random Start Location]にチェックを入れておこう。シナリオマップの場合は、最大四つの敵対するフォースにプレイヤーを分けることができる。また、そのフォースに属するプレイヤー同士に、同盟(Allies)や視界共有(Shared Vision)を設定した状態で、ゲームが始まるようにすることも可能だ。



最大四つまでのチーム(Forces)を設定できる

トリガーとイベントを使って、オリジナルシナリオを作ろう

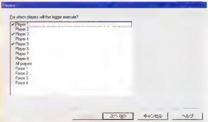
プログラムの知識を必要とせずに、ゲームのシナリオを作成できるのがSTARCRAFTのキャンペーンエディターだ。シングルプレイのための凝ったシナリオも、もちろん作成することができる。シナリオを楽しむためには、ゲームタイプに"Use Map Setting"を選べばよい。ロールプレイング風のシナリオや映画『スターシップ・トゥルーパーズ』を題材にしたシナリオなどが、すでにユーザー間で流通しつつある。

プログラミング知識不要のイベント生成システム

Scenarioメニューの Triggers(トリガー)は、シナリオマップのイベント生成を行うためのメニュー項目である。その仕組みは簡単で、プログラミングの知識がなくてもストーリーの組立てさえできれば、だれでも簡単に扱うことができる。基本的には「だれ」が「何を」したら「どうなる」の記述を繰り返すだけだ。

トリガーは、各プレイヤーまたは全プレイヤーに対して設定できる。ゲームタイプがTeam Meleeとされているシナリオでは、個々のForce(チーム)に対しての設定も可能である。しかし、6人用のマップで5プレイヤーしか参加していない場合は、最後のPlayer 6に設定されたトリガーは機能しない(コンピュータープレイヤーに設定されていれば動作する)。つまり、設定するプレイヤーの選択には「そのプレイヤーがゲームに参加していたら」という条件が付加される。

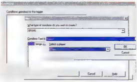
また、そのプレイヤーのゲーム内容に反映させるようなトリガーやアクションもあるので、プレイヤーの設定は重要だ。Triggersウインドウで[New]ボタンを押すと、どのプレイヤーに設定するトリガーなのかを選択するチェックボックスが表示される。このチェックボックスは複数選択可能で、チェックされたそれぞれのプレイヤーに設定するトリガーとして作成できる。



トリガーやイベントにはカレントプレイヤー(現在のプレイヤー)だけを対象にしたものがあるので、プレイヤー選択はよく考えて行うようにしよう。もちろん仮にPlayer 1でテストしてから、それぞれのプレイヤーにコピーするという方法も可能だ

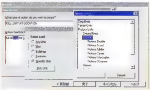
トリガーを設定するプレイヤーを選択して[次へ]ボタンを押すと、どんな条件によって発生するイベントなのかを記述するウインドウが表示される。これが本来のトリガー(きっかけ)の意味するところである。トリガーとして設定できる条件は、トリガー表を参照してもらいたい。いかに多様な条件付けが可能であるかが分かるだろう。発生するイベントに複数のトリガーを付加することも可能で、例えば「現在のプレイヤーが100ミネラル保有していて」なおかつ「現在のプレイヤー所有の指定したユニットが倒された場合」というような設定もできる。

イベントの追加・変更のほかに、ファイルへのセーブまたはロードもできる。同じようなシナリオマップを作成するときに便利だ。シンプルなウインドウだが、シナリオエディターの最も重要な機能を含んでいる



Condition Textは"Player brings quantity units to 'location'"と文章で記述されている。青地アンダーラインの部分をクリックすると詳細な設定を行うウインドウが表示される。すべての条件について記述しないと次には進めない

トリガーを設定し終えたら、次はイベントを記述するウインドウとなる。発生させるイベントも、ゲームの進行に関するほぼすべてのイベントが設定可能である。ユニットのアニメーションや音声の再生までが可能で、本格的なシナリオの作成にも十分な機能があると言っても過言ではない。設定可能イベントについては、イベント表を参照してほしい。トリガーと同様に複数のイベントを同時発生させることも可能だ。



Action Textはトリガーの設定方法と同様の使い方をする。Location(場所)を指定するタイプのイベントでは、イベントの設定を行う前にマップ上にLocation名(場所情報)を作成しておかなければならない

トリガー表

		プレイヤー	[illegible]数(量)	ユニット/建物	場所	その他
ACCUMULATE	特定の資源がたまったら	指定	指定			資源
ALWAYS	無条件に2秒間隔で					
BRING	ユニットを移動させたら	指定	指定	指定	指定	
COMMAND	建物数、ユニット数に応じて	指定	指定	指定		
COMMAND THE LEAST	建物数、ユニット数が最小ならば			指定		
COMMAND THE LEAST AT	ある場所で建物数、ユニット数が最小ならば			指定	指定	
COMMAND THE MOST	建物数、ユニット数が最大ならば			指定		
COMMAND THE MOST AT	ある場所で建物数、ユニット数が最大ならば			指定	指定	
COUNTDOWN TIMER	タイマーの値によって					時間
DEATHS	ユニットの特定数が死亡したら	指定	指定	指定		
ELAPSED TIME	ゲーム開始からの経過時間によって					時間
HIGHEST SCORE	最高得点であれば					スコア種別
KILL	殺せば	指定	指定	指定		
LEAST KILLS	敵ユニット破壊数が最低であれば			指定		
LEAST RESOURCES	資源量が最低であれば					資源
LOWEST SCORE	最低得点であれば					スコア種別
MOST KILLS	敵ユニット破壊数が最高であれば			指定		
MOST RESOURCES	資源量が最高であれば					資源
NEVER	テスト用					
OPPONENTS	相手(敵)の状態によって	指定	指定			敵
SCORE	得点の値によって	指定	指定			スコア種別
SWITCH	スイッチの数値によって					スイッチ

さて、このキャンペーンエディターはWARCRAFT IIのマップエディターの機能よりも向上しており、これを利用した追加シナリオ集も公認/非公認に関わらず、多数発表されることと思う。もちろん、本誌読者によるオリジナルマップにも期待している。これはと思う自信作ができたら、ぜひ編集部あてまでフロッピーまたは電子メールでご送付いただきたい。

力作オリジナルマップ一口レビュー

Gem of Power Post Final v 1.02

ロールプレイング風のシナリオだ。各プレイヤーは「宝石」を獲得するために敵と戦わなければならない。担当するユニットは、ユニットを移動したBeaconによって選択できる。また、途中アップグレードできるBeaconもあり、ゲーム内容に変化を与えている。難易度はそれほど高くはない。

Godzzila

耐久度と攻撃力を凶悪なまでに増強したモンスターユニットと、ごく普通のテランユニットの攻防。もっともテラン側の施設数は膨大で、資源もほぼ無限である。どちらでプレイするとしても、ストレス解消にぴったり。

StarCraft Troopers v1.5

何ユニットかの部隊を引き連れて、敵ザーグの攻撃から30分間生き延びる。マップ中心部に基地があり、ユニットの生産と補充が可能だ。時間が経過するに従って、敵の攻勢は強力になっていく。映画『スターシップ・トゥルーパーズ』のパロディらしく、ウジャウジャとわくザーグユニットに注目。

アクション表

アクション名	内容	プレイヤー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CENTER VIEW	ある場所で画面表示位置を中央に変更する				指定	
CREATE UNIT	ある場所でユニットを生成する	指定		指定	指定	
CREATE UNIT WITH PROPERTIES	ある場所で指定した属性のユニットを生成する	指定		指定	指定	ユニットの属性
DEFEAT	敗北					
DISPLAY TEXT MESSAGE	テキストを表示する					テキスト
KILL UNIT	ユニットを破棄する	指定		指定		
KILL UNIT AT LOCATION	ある場所でユニットを破棄する	指定		指定	指定	
LEADER BOARD(CONTROL AT LOCATION)	一覧表示をする(ある場所でのユニットまたは建物)			指定	指定	ラベル
LEADER BOARD(CONTROL)	一覧表示をする(ユニットまたは建物)			指定		ラベル
LEADER BOARD(GREED)	一覧表示をする(資源備蓄数の達成順位)		指定			
LEADER BOARD(KILLS)	一覧表示をする(破壊数)			指定		ラベル
LEADER BOARD(POINTS)	一覧表示をする(ポイント)					スコア種別, ラベル
LEADER BOARD(RESOURCES)	一覧表示をする(資源)					資源, ラベル
LEADER BOARD GOAL(CONTROL AT LOCATION)	一覧表示をする(ある場所でのユニットまたは建物数の達成順位)		指定	指定	指定	ラベル
LEADER BOARD GOAL(CONTROL)	一覧表示をする(ユニットまたは建物数の達成順位)		指定	指定		ラベル
LEADER BOARD GOAL(KILLS)	一覧表示をする(破壊数の達成順位)		指定	指定		ラベル
LEADER BOARD GOAL(POINTS)	一覧表示をする(ポイントの達成順位)		指定			スコア種別, ラベル
LEADER BOARD GOAL(RESOURCES)	一覧表示をする(資源の達成順位)		指定			資源、ラベル
LEADERBOARD COMPUTER PLAYERS	コンピュータープレイヤーの一覧表示					有無
MINIMAP PING	ミニマップ上の強調表示				指定	
MOVE LOCATION	視点の移動	指定		指定	指定	移動先
MOVE UNIT	ユニットの移動	指定		指定	指定	移動先
MUTE UNIT SPEECH	ユニット音声の停止					
PAUSE GAME	ゲーム中断					
PLAY WAV	音声の再生					音声ファイル(.wav)
PRESERVE TRIGGER	トリガーが発した状態を保つ					
REMOVE UNIT	ユニットの抹消	指定		指定		
REMOVE UNIT AT LOCATION	ある場所でのユニットの抹消	指定		指定	指定	
RUN AI SCRIPT	コンピュータープレイヤーへの行動指令					行動指針
RUN AI SCRIPT AT LOCATION	ある場所でのコンピュータープレイヤーへの行動指令				指定	行動指針
SET COUNTDOWN TIMER	カウントダウンタイマーの操作		指定			加算または減算
SET DOODAD STATE	仕掛けの設定	指定		指定	指定	状態
SET INVINCIBILITY	無敵化	指定		指定	指定	状態
SET MISSION OBJECTIVES	ミッションの指示					テキスト
SET NEXT SCENARIO	次のシナリオの指定					シナリオファイル
SET RESOURCES	資源の設定	指定	指定			資源、加算または減算
SET SCORE	ポイントの設定	指定	指定			加算または減算
SET SWITCH	スイッチの値の設定					スイッチ種別、状態
TALKING PORTRAIT	会話画面の表示			指定		時間
TRANSMISSION	通信			指定	指定	音声ファイル(.wav), 時間, テキスト
UNMUTE UNIT SPEECH	ユニット音声の再開					
UNPAUSE GAME	ゲーム中断の解除					
VICTORY	勝利					
WAIT	待機					時間

RAIDER WARS

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。第3回目の今月は、iMagic Online社のRAIDER WARSを取り上げる。企業間戦争という、風変わりな設定のこのゲーム。滑らかな動作と、細やかなグラフィックの演出が、3D宇宙空間の戦闘を盛り上げる。ISDNではなくとも快適にプレイできるので、これを読んだらすぐに参戦するのだ

文／杉山淳一

三つどもえの企業間戦争勃発 スムーズに移動できる3Dの宇宙空間で スペースシップを乗りこなせ

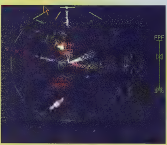
βテストに参加して思う存分ゲームを楽しもう

ソフトのβテストは、自動車で言えば新型車の走行試験みたいなもので、通常は一般には公開されない。しかし、ソフトウェアの世界では、一般ユーザーにボランティアとして不具合のチェックをお願いすることがある。ゲームソフトのβテストは、完成度の高い試作品で遊べるから、とっても得した気分になる。

今回の「RAIDER WARS」も5月末現在はβテスト中であり、インストール後に表示されるREADME.TXTには「不具合が見つかったら報告してください」というメッセージが入っている。運営しているのはiMagic Online社というアメリカの会社だから、メールは英語で書かなければならない。だが、ネットワークゲームのβテストは、サーバーの負荷のチェックも兼ねているので、ゲームに参加するだけでもβテストとして十分な意義があるのだ。

RAIDER WARSは、コクピット型の3Dシューティング。宇宙戦闘艇を操って、敵とドッグファイトで争うというものだ。戦いの目的は、敵の陣営を撃退することなのだが、プレイヤー個別のスコアも表示されるので、6月号で紹介した「SUBSPACE」の3D版だとも言える。SUBSPACEは全米で人気が高いせいか、日本からのアクセスだと、応答速度はそれほど良好ではなかった。しかし、こちらはテレホーダイ時間でも動作が速く、3D空間をグリグリと動かせる。だが、Shiftキー＋EキーでエンジンをONにして、－、＝キーでスロットルの調節をしながらでないと移動できないので（移動方向はマウスカーソルで指示する）、キーボードでの操作はちょっとツライだろう。操作キーはメインメニューのSETUPで、自分の好みにカスタマイズできるのだが、やはりジョイスティックのほうが操作しやすい。

ゲームの設定は、宇宙時代の企業間戦争である。移民時代の領土拡大戦争が終結した銀河系では、宇宙開発企業が資源を求めて競争していた。その中でも、宇宙ステーションを本拠地とする巨大な通商貿易会社OCI（Osis Consolidated Industries）、最も進んだ技術を誇る国際組合VSC(Vaught Systems Corporation)、高温の小惑星での採掘技術に長けた資源会社HMG(Hast Mining Group)の3社は、互いに乗っ取りを画策して争っていた。そんな中、ついに豊富なイリジウム鉱を持つ小惑星地帯「Hast Belt」で3社が武力衝突する事態となってしまった。プレイヤーは各企業のうちの、いずれかの雇い兵となって、ライバル企業を駆逐するために戦うのだ。



激戦地の光景は花火のように美しい。ミサイルの軌跡と爆発が臨場感を盛り上げる。コクピットは、遠くに聞こえる爆発音とアラーム音に支配される。なお、機体ごとにコクピットの絵柄も変更される

Information

OS:	Windows 95
CPU:	Pentium 90MHz以上
メモリー:	16MB以上
空きHD容量:	10MB以上
モデム:	9600bps以上
ビデオ:	DirectX対応ビデオカード必須
	ジョイスティック推奨

ゲーム展開のプロセスを確認したらいよいよ出撃だ

ゲームを遊ぶ(βテストに参加する)ためには、アメリカのiMagic Online社のRAIDER WARSホームページ(http://www.imagiconline.com/games/raiderwars/)にアクセスしてデータをダウンロードしよう。まず、RAIDER WARSのソフト本体と、iMagic Online社のゲームサーバーへのアクセスプログラムだ。気を付けてほしいのは、アクセスプログラムのインストール中にレジスト画面が出てくるが、RAIDER WARSのβテストをするだけなら、レジストしなくても大丈夫だ。ゲームをスタートさせるときに、任意のIDとパスワードを入力するだけでよい。

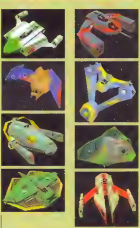
忘れてはならないのが、DirectXだ。このゲームは3Dが売りであり、プレイするためにはDirectX3.0以上が必要。Play Onlineの読者なら、すでにインストール済みだとは思うが、もしまだだったら今月号の付録CD-ROMからインストールしよう。

ゲームの起動方法は2通りある。スタートメニューからプログラムを指定する方法と、RAIDER WARSのホームページで[PLAY]をクリックする方法だ

ブリーフィングルームでは、ゲームに関するすべての設定を行う。β版ではまだ選択できないが、一つの機体に2人乗り込んで、操縦と攻撃の役割分担をするウインドウもある

ゲームが始まると、航空母艦のブリーフィングルームを模した画面になる。画面右側の端末機で使用する機体や、参加する陣営(空母)を選べる。画面左には、現在自分が乗船している空母の外観を映した窓があり、敵の来襲の様子が分かる。

カタパルトから戦場に出ると、いきなり真っ暗な宇宙に放り出される。まずはスロットルを戻して、レーダーで状況を把握する。その後、Tabキーで目標物体を決定。目標物体は、色と数字と矢印で示されている。色は陣営を表している。目標物体の所属する陣営は赤、黄色、緑で示されており、白は陣営に関わらずミサイルを表している。自分がどの陣営に所属しているかは、機体選択画面の戦闘艇の色で分かる。味方を攻撃するとひんしゅくを買うので気を付けよう。目標物体の数字は自分との相対距離だ。数字が小さいほど、目標物体は自分と近い位置にある。数字が目まぐるしく変わっていたら、それは交戦中の機体なので、早速そこを目指して飛ぼう。



選べる機体は8種類で、突撃型や爆撃型などの性格付けがされている。敵の攻撃を受けている空母から出撃するなら、護衛タイプを選ぶといいだろう。操作に慣れるまでは、ステルス機のSTM-3「Shadow」を使うといい。しかし、ホームページでの機種紹介で書かれているように、この機体では上達しにくい。敵と交戦する機会が少なくなりがちだからだ

3Dなのにアメリカのサーバーなのにこのスムーズな動き

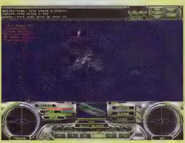
このゲームのすごいところは、「これで本当にアメリカにつながっているのか!」と思えるほど動作がスムーズなことだ。景色は滑らかに流れるし、敵に撃たれてバランスを崩すと機体がクルクル回ってしまう。ちなみにこうした場合、ジョイスティックをしっかり握って加速すれば、機体を立て直すのは簡単だ。

グラフィックの演出も凝っている。数機が入り乱れている戦場に行くと、誘導ミサイルの軌跡がいくつもスーッと伸びて集束していく様子や、機銃掃射の弾道が見える。こうした視覚効果によって、戦場に近づいていくほど戦いへの高揚感は増していくのだ。

画面左上にはチャットラインがあって、ここで仲間たちと連絡を取り、敵部隊を囲い込んだりすると楽しい(もちろん会話は英語)。英語を使いこなせなくても、だれかからメッセージや指示があるかもしれないから要チェックだ。

キーボードでの操作の場合、慣れないうちは操縦しにくいかもしれないが、ヘルプに操作キーのセッティングが分かりやすく表示されているので、それを参照するといい。スペースシップをうまく乗りこなせるようになれれば、RAIDER WARSの世界にのハマること間違いなしだ。ちなみにゲームを終了するときは、右クリックを押し続けたままで、カーソルをEXITに合わせ、左クリックする。

さあ、宇宙を翔ける企業戦士となって、出世街道(ポイントランキング)まっしぐらだ!



左下からミサイルが敵へ向かっていく。攻撃は、テンキー側の／キーで武器を選択し、同じくテンキー側のEnterキーで発射だ。オンラインヘルプが分かりにくいのがちょっと残念

敵に破壊されるとブリーフィングルームに戻る。弾薬がなくなったり、ダメージが大きくなったら空母に戻ったほうがいい。再出撃の前に、ランキング画面で自分の実力を確認しよう

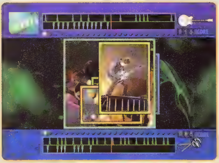
ハマリ度ランキング
銀メダル

[illegible]いゲームなんだけど、[illegible]テストが続くわけ[illegible]よね。ずーっとタダなら金メダルあげてもいいけれど。

STOLEN SONG for Win95

ストールン ソング フォー ウィン95

あの布袋と共演できるギタリズム・アドベンチャー



「どんなものでもギターになっちゃう」というテレビCMでおなじみのプレイステーション版リズムギターゲーム「STOLEN SONG」が、間もなくWindows 95版でも登場する。

このゲームのユニークなポイントはコントローラーだ。パッケージに付属している電子ピック（V-PICK）に振動を与えると、コンピューターへリズムデータが入力され、ギターが演奏されるという仕掛けだ。

電子ピックはその名のとおり、コードの付いたピックなのだが、見たところボタン類やスイッチが無く、ちっとも入力装置っぽくない。だけど、これを持って机や壁をコツコツとたたくと、確かにコンピューターから音が出ている。きっと中身は振動センサーみたいなものだろう。しかも、かなり繊細な作りになっていて、振り回しても入力されないが、たたけばちゃんと入力されるのだ。実は初めて遊んだ時は、力んでいてガツガツとたたいてしまったけれど、もっと軽くノックしても大丈夫だ。軽く握ってチョンチョンとやるのがコツみたい。テーブルの上にボールペンを置き、左手で押さえ、右手に持った電子ピックでボールペンの上を往復させると具合がいい。さらに、Windows 95版ではキーボード（文字を打つほう）での入力もできて、私には使い慣れたマイキーボードの方が良いスコアだった。ちなみにキーボードにもコツがあって、大きなスペースバーやシフトキーだと連打がしにくいので、中央の小さなキーが良く、二つのキーを使って連打すれば、かなりのテクニシャンになれる。

ピックやキーボードで入力されるのはリズムデータだけで、音階は自動になっている。まぁ、打楽器感覚でギターの音を出せるのだが、これが以外と難しい。いや、この難しさは遊ぶ人によってバラツキがあるだろう。

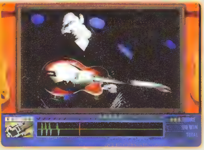
実際の布袋の演奏で、画面上のリズムのキューに合わせてリズムを打ち込んでいけば、自分が布袋のバンドメンバーになっているような気分だ。何度も練習してうまく演奏についていけると、すごくうれしい。私はとても音痴だし、リズム感覚もまるで無いから、しんどかったけれど、音楽が好きで、しかもこの作品に出演している布袋寅泰さんのファンなら、もう楽しくてたまらないだろう。というのも、ゲームで使用される曲は布袋さんのヒットナンバーばかりで、しかも、このゲームでしか聴けない新曲も収録されているからだ。できることなら、いろいろなアーチストのファン向けにX-JAPANバージョンやGLAYバージョンなどもあるといいし、個人的には尾崎豊も欲しいところだ。

ゲームはライブ中に誘拐された布袋を助け出すため、リズムセッションで戦っていくという愉快なアドベンチャーと、2人プレイのセッションバトルがメインだ。リズム感覚というのはだれにでもあるし、視覚的にもノリがいいので、パーティの余興として遊ぶのが最高に楽しい。

個人的な話になるけれど、もうすぐアメリカから友人が遊びに来るので、ぜひこれで遊んでみたい。レーシングゲームやスポーツゲームと同様、言葉の壁を気にしないで遊べるからだ。セッションバトルは2人対戦で、1人はギター、もう1人はドラムを担当し、同じ曲を演奏する。うまくセッションできたら、ものすごくうれしいのだ。このうれしさをほかに例えると、カラオケのデュエットでコーラスがバッチリ決まった瞬間のような気持ち良さだ。

いや、自分でプレイするよりも、友達が遊んでいるのを見ている方が楽しいかもしれない。見てごらん、リズムに夢中になっていると、ものすごい表情になってるから！（笑）

なお、発売元の東芝EMIのホームページ（http://www.toshiba-emi.co.jp/）では、発売当日からインターネットでハイスコアを争うイベントを開催する。腕に覚えのある人はぜひ挑戦してほしい。



ネットワークゲーム用マシンとして見る

1000ドルPC 全方位チェック

「1000ドルPC」という言葉の響きから、“コスト最優先で作られた一昔前のノーマルPentiumを搭載したマシン”などいう印象を持っている方はいないだろうか。しかし、現在販売されている1000ドルPCと呼ばれているジャンルのパソコンには、MMX Pentiumを始め、PentiumⅡを搭載しているマシンもある。また、インテルは1000ドルPC向けにCeleronというCPUを発表し、早くもこのCPUを搭載したマシンが店頭に並び始めている。つまり、1000ドルPCは、コストとパフォーマンスを両立したバランスの良いパソコンと言え、ネットワークゲームを始めるにあたって、選択肢の一つになり得る。

そこで編集部では、1000ドルPCを「店頭での実勢価格が15万円以下のパソコン」と定義し、国内で手に入る10機種を集めた。ネットワークゲーム用のマシンとして使うことを主眼に各機種をレビューし、ゲームを用いたベンチマークテストも実施した。この特集を読めば、最新1000ドルPCの真のパフォーマンスが分かる。

文／清水理史

ネットワークゲーム専用パソコンを導入せよ！

1000ドルPC Overview 最新製品はどこまで使えるか

MMX Pentiumの値下がりや、AMD K6、WinChip C6などの台頭、そして次世代CPU「Celeron」の発表と、今や低価格CPUの出現で確固たる地位を築いた1000ドルPC。ヘビーに使い込むには難点もあるが、ネットワークゲームの世界に入っていこうとしているユーザーには格好のパソコンである。このボーナス時期を機会に、手軽に購入できる選択肢として、またはネットワークゲーム専用のセカンドマシンとして、どれほどの実力があるのか検証してみよう。

日米比較1000ドルPCの現状

確実なニーズのあるアメリカでの市場

1997年からアメリカで異常な盛り上がりを見せているる1000ドルPC。クリスマス時期には、パソコン全体の売り上げの約40%が1000ドルPCだったというのだから、その勢いには驚かされる。現在も売り上げは好調で、すでに売れ筋のパソコンは、ハイエンドパソコンから低価格パソコンに完全にシフトしたといったところだ。

一方、日本では、いまひとつ盛り上がりに欠けていたというのが正直なところだ。1997年の統計を見ても、売れているのは高価なノートパソコンばかりで、デスクトップパソコンの伸び率はマイナス。1000ドルPCの売り上げに至っては微々たるものだった。これは、「せっかく買うなら高性能なものを」という、高級志向の強い日本人の性格をよく表した結果と言える。確かに初期の1000ドルPCは、安いというのだけが取りえで、性能は決して褒められるものではなかったことも事実だ。

アメリカのパソコン通販ショップ「Micro WAREHOUSE」のホームページ。499ドルのパソコンも販売されている

高性能CPUの登場で日本も受け入れの土壌広がる

しかし、1000ドルPCの状況は、ここに来て大きな変化を見せている。初期の1000ドルPCは、CPUにCyrix社のMediaGXを搭載したコンパックPresario 2210のように、インターネット用端末としてデビューした。現在では、インテルの MMX PentiumやAMDのK6といった高性能なCPUを搭載した機種も多く、ビジネス、家庭用とどんなシーンでも処理能力が問題にされることはなくなった。「価格は安いが、性能はいまいち」というイメージは、ここに来て完全に払拭されたわけだ。

しかも、1000ドルPCはラインナップも豊富となり、各メーカーからさまざまな機種が登場している。コンパックやエプソンダイレクトなどの国内外のメーカー、およびショップブランドのパソコンなど、合わせて数十機種もラインナップし、ユーザーの選択肢も広がったと言える。

このように1000ドルPCは、国内でもようやく受け入れる土壌が完成してきた。今や初心者が手軽に購入したり、セカンドマシンとして購入するには最適なパソコンであると言えそうだ。これからネットワークゲームを始めようとしている人や、メインマシンとは別にネットワークゲーム専用パソコンをそろえようという人には、見逃せない選択肢の一つだろう。

ただし、1000ドルPCと言っても、ドル換算する関係上、国内では少し高めの価格となってしまうので注意しておきたい。ここでは、実売15万円以下、またはディスプレイ込みで20万円以下のパソコンを1000ドルPCとして定義してみた。

初期の1000ドルPCの代表マシンとも言える、1997年発売のPresario 2210。14インチモニタと33.6kbpsのモデムまで付いていた

ネットワークゲームに要求されるスペック

さて、このような1000ドルPCの中から、ネットワークゲームに適した機種を探す際には、どのような点に注意すればいいのだろうか。もちろん、パソコンである以上、すべてのスペックが高性能であることも大切だが、特にネットワークゲームに関しては、CPU、ビデオカード、サウンド、モデム、そして拡張性に注目しておきたい。

CPU
200MHzクラスは欲しい

まずCPUだが、これはパソコン全体の処理能力を決定する最も重要な部分である。前述したように、初期の1000ドルPCではMediaGX 180MHzクラスが一般的だったが、これでは現在発売されているゲームを満足に動かすことは、まず不可能。現在では、MMX命令をサポートしていることが最低条件で、MMX PentiumもしくはAMD K6やWinChip C6などの200MHzクラスのCPUは欲しいところだ。

もちろん、Pentium IIならば言うことはないが、これは価格が高くなるのが欠点。むしろ、同じインテルのCPUであれば、4月に発表されたばかりの「Celeron」が注目だ。Celeronは、Pentium IIと同じコアを持ちながら、CPUカートリッジと2次キャッシュを省くことでコストを下げたCPUである。2次キャッシュがないため多少性能は落ちるが、それでもMMX Pentiumと同等以上の処理能力を備えている。現在主流のSlot1アーキテクチャーを採用していることも心強く、今後登場する最新CPUに簡単にアップグレードできる点もメリットだ。

ビデオカード
3D処理対応のチップを選びたい

次に、ビデオカードだが、これはビデオチップがハードウェア3Dアクセラレーションに対応しているかという点に注目したい。ゲームでは3D処理が多用されるため、この機能があるのとないのとでは雲泥の差がある。最近ではNvidia社のRiva 128やATIの3D RAGE PROなど、かなり高性能な3D処理に対応したチップもあるので、これらを搭載しているのがベストである。

そうでなければ、これら高機能ビデオチップより性能は劣るが、S3のVirgeGXやATI 3D RAGE IIといったハードウェア3Dアクセラレーションに対応したチップを搭載する機種を選んでおきたい。注意したいのは、MediaGXやSiS5598など、ハードウェア3Dアクセラレーション自体に対応していないチップだ。これらは、後からビデオカードを交換するくらいの覚悟は必要だろう。

サウンド
サウンドカードの拡張を念頭に

サウンドに関しては、1000ドルPCでは装備していない、もしくはオプション扱いとなっている機種が少なくない。最近のゲームは、サウンドで進行状況などをユーザーに知らせることも珍しくないので、これがないとゲームにならない場合も多い。後からサウンドカードを購入するための費用も用意しておこう。

ただし、MediaGXのようにCPU自体にサウンド機能を内蔵しているものや、マザーボード上にサウンドチップを内蔵した機種もある。CPUやチップセットの種類は固定されてしまうが、クオリティ重視というユーザー以外は特に不満に思うことはないので、このような機種を選ぶのも一つの手だ。

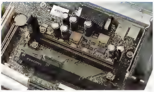
モデム
56kbpsかISDN導入が望ましい

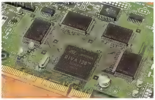
モデムもサウンドカードと同じように、オプション扱いになっている機種が多い。しかしながら、1000ドルPCクラスでは通常33.6kbpsの内蔵FAX/モデムとなるため、逆に自分で購入した方がいいとも言える。インターネットや電子メールに使う程度なら33.6kbpsでも構わないが、ネットワークゲームでは回線スピードがものを言う。アナログ回線なら最新のV.90対応56kbpsモデム、ISDNなら128kbps通信ができるTAをつなぎたいところだ。

拡張性
空きスロットは二つ以上

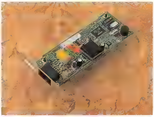
最後に拡張性だが、これも重要なチェックポイントである。1000ドルPCは、一般的なパソコンに比べて標準スペックが劣るため、せめてパワーアップできるだけの拡張性がないと、すぐに使えないパソコンとなってしまうからだ。メモリーやハードディスクは増設できるか、ビデオカードやCPUは交換できるか、またCPUを交換できるとすれば何MHzまでに対応しているかなどをチェックしておきたい。拡張性が高ければ、さらに重いネットワークゲームが登場してもパワーアップで対応できる。

また、最近はQUAKE IIなどの3Dアクションゲームを、よりスムーズかつ高速に動かすためにVoodoo2を搭載した3Dアクセラレーターを搭載するのが流行している。このように3Dアクセラレーターなどを搭載するためにも、拡張バススロットに十分な余裕がある機種を選んでおきたい。最低でも3Dアクセラレーター用と前述したサウンドカード用に、PCIバス×1、ISAバス×1、またはPCIバス×2以上の空きスロットが欲しいところだ。


Pentium IIをマザーボードに取り付けるためのSlot1。現在では、主流のアーキテクチャーとなっている


2D、3Dともに高い処理能力を誇るRiva 128。3D性能ではVoodooにも匹敵するパフォーマンスをたたき出す

高性能な3D処理に対応したチップを搭載していると、このように血しぶきまで鮮明に写すことができる（ゲームはQUAKE II）


1000ドルPCに内蔵されることの多い33.6kbpsクラスのモデムでは、ネットワークゲームを快適に行うには物足りない。TAあるいはV.90対応56kbpsモデムの購入を考えるべきだろう

それでは、これらの点を踏まえて、実際に1000ドルPCの実力をチェックしていこう。今回用意したのは、国内外8メーカー、全10機種の1000ドルPCである。

あの元祖1000ドルPCがパワーアップして帰ってきた

PRESARIO 2240

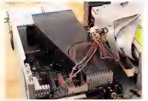
メーカー名：コンパックコンピュータ

価格：オープン（実売約14万円）

MediaGXからK6へ格段に向上 イージーアクセスボタンで 高い操作性を実現

元祖1000ドルPCの「PRESARIO 2210」が1997年秋に登場して、はや半年。その後継機として登場したのが「PRESARIO 2240」だ。

性能面は、旧2210がCPUにMediaGX 180MHzを採用していたのに対して、2240では AMD K6 200MHzを採用。処理能力は数段向上し、ビデオやサウンドもマザーボード上に別チップ化（MediaGXはCPUに内蔵）され、さらにパワーアップしている。



プラスチック製の巨大なフード。ファンから送られた風を、ヒートシンクに当たるように導く

とはいえ、2240に採用されているビデオチップは2MBのビデオメモリーを搭載したS3のTrio64V2/DX。2Dアクセラレーションには対応しているが、3Dはハードウェアで対応していない。処理能力も、旧機のMediaGXよりは向上しているが、やはり一世代前のビデオチップという感じは否めない。

3Dを駆使したネットワークゲームでは、画面のスムーズさに欠けるという印象がある。できることなら、PCIバスに別のビデオカードを装着して使った方がよさそうだ。

サウンドは、オンボードにESS1888サウンドチップを搭載しており、スピーカーも本体前面に二つ内蔵されている。前面のイージーアクセスボタンにはボリュームボタンもあり、機能性、操作性は非常に高い。スピーカーの音質も、違和感無く聞ける水準なので、外部スピーカーをつなぐ必要はないだろう。

14万円でディスプレイまで付く 充実のゲーム用基本装備

また、Presario 2240の特徴として、基本装備の充実が挙げられる。ゲームポートやUSBポートを装備しており、ジョイスティックなどは、初めから支障なく利用できる。

加えて、実売約14万円という低価格ながら、ディスプレイまで付属している。旧2210に付属していた14インチディスプレイは表面の丸みがひどく、使いにくかったが、今回から15インチになり、画面も比較的フラットでなかなか見やすい。ビジネスソフトなどを使う場合、文字が小さくて見にくいこともあるかもしれないが、ネットワークゲームなら多少迫力に欠けるものの、実用レベルでは困らないはずだ。

ただし、本体サイズが比較的大きいわりに拡張性が低く、拡張スロットはISAバス×2、PCI/ISAバス×1となっている。しかも、このうちISAバスは56kbps対応のFAX/モデムで使用済み。利用できるのはPCI/ISAバス、ISAバスの1スロットずつだ。おおむね装備されているが、空きスロット数に余裕がないので、拡張する場合はよく考える必要がある。

ハードディスクはEIDEの2.1GB。メインメモリーは標準で32MBを搭載している。しかし、メモリーは16MBのSDRAMを2本使っており、1本は内蔵、もう1本はマザーボード上の唯一のDIMMスロットに装着されてしまっている。これ以上メモリーを増設したいときは、16MBのSDRAMを1本捨ててからになるが、合計で48MBまでしか増設できない。（ただし、サードパーティー製の専用メモリーを購入することで、80MBまで増設可能）ネットワークゲーム中心なら32MBでも問題ないが、インターネットエクスプローラー4.0など大量のメモリーが必要なアプリケーションを利用するなら、せめて64MBは欲しい。

1000ドルPCで問題になりがちな、ビデオの能力が低い点は気になるが、サウンドやモデムなどネットワークゲームに必要なものが標準装備されている上、ディスプレイまで付属しているのは評価できる。

ネットワークゲーム入門用に初心者が購入するパソコンとしては、なかなか悪くない選択だ。

独自のイージーアクセスボタン。ボタン一発で、パソコンのスリープ／再起動ができたり、前面のスピーカーの音量を調節することができる。操作性はなかなか高い。ボタンは自分で設定できる。「お気に入り」ボタンや「インターネット」ボタンは装備されておらず、設定しても意味がない

■スペック

CPU：AMD K6 200MHz

メモリー：SDRAM 32MB（最大48MB、専用メモリー使用で80MB）

マザーボード：オリジナル

チップセット：Intel 430VX

メモリーソケット（空き）：DIMM×1（0）

拡張スロット（空き）：PCI/ISA×1（1）、ISA×2（1）

HDD：EIDE 2.1GB

CD-ROMドライブ：最大20倍速（マルチセッション）

ビデオチップ：S3 Trio64V2/DX

VRAM容量：2MB

最大解像度と発色数：1280×1024ドット（256色）

サウンド：ESS1888

USBポート：2

モデム：56kbps

ディスプレイ：Presario V510 15インチ

＊なお、6月15日にPRESARIO 2240の後継機「PPESARIO 2254」が発売された。

DESKPRO EP 6266C/3.2/W

メーカー名：コンパックコンピュータ

価格：17万8,000円

満足できる基本性能 Celeron搭載の新世代ベーシックパソコン

注目の低価格パソコン向けCPUは Pentium IIにも負けない実力だった

インテルから4月に発表された新型CPU「Celeron」。コンパックの「DESKPRO EP 6266C/3.2/W」(以下、EP 6266C)は、これを搭載して注目を集めている低価格パソコンだ。

Celeronは、66MHzのベースクロックを持つPentium IIと同じコアを持ちながら、Pentium II独特の黒いパッケージと、2次キャッシュを取り除いたものだ。インテルでは、今後のベーシックパソコンのスタンダードを狙っており、現在1000ドルPCで猛威を振るっているAMD K6やWinChip C6に対抗するために、「廉価版Pentium II」としてCeleronを投入した。

2次キャッシュが無いことで、同じクロック周波数のPentium IIに比べてパフォーマンスが落ちるのでは、と心配する人もいるかもしれないが、思ったほど遅くはない。ベンチマークテストのところでも触れるが、搭載しているCeleron 266MHzは、Pentium II 233MHzとほぼ同程度の性能なので、ネットワークゲーム用パソコンとして十分な実力を備えていると言えそうだ。

また、Celeronは、マニアの間ではクロックアップ用のCPUとしても注目されている。これまで、Pentium IIでは2次キャッシュがボトルネックになり、極端なオーバークロックではCPUが安定動作しないという問題があった。しかし、Celeronの場合はこの2次キャッシュがないため、通常のPentium IIよりもクロックアップに対応する幅が広いというわけだ。残念ながら、DESKPROシリーズでは、マザーボード側でクロック周波数を変更できないが、ほかのマザーボードを搭載したパソコンなら、これも実現できるだろう。

これが、インテルの新世代CPU「Celeron 266MHz」。むき出しの基盤には、巨大なヒートシンクが装備されている。2次キャッシュは内蔵されていないが、PentiumII 233MHz程度の性能はある

拡張などの作業も簡単に行える ドライバーレスの本体デザイン

EP 6266Cは、ビデオカードとしてATI 3D CHARGERをAGPスロットに搭載している。OEM向けのビデオカードなので、一般のユーザーにはなじみが薄いが、2MBのビデオメモリーと3D RAGE II Cビデオチップを採用している。3Dアクセラレーションにもハードウェアで対応しているので、3Dネットワークゲームも軽快に動作する。前述のCeleron同様、基本的なスペックはかなり満足できるパソコンだ。

このほか、特徴的なのは、デスクトップ／ミニタワー共用型というユニークなデザインのケースだ。本体のフロントと上部のパネルを外し、フロントベイにあるプラスチック製の金具を押す。これでフロントベイに装着されている周辺機器が簡単に引き出せ、90度回転させて再び納めれば、デスクトップからミニタワーに変身する。

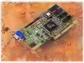
10分もあれば作業が完了する上、作業中にドライバーは一切使わなくて済む。本体の縦横を切り替える作業に限らず、ハードディスクを増設したり、ビデオカードを交換するなどのメンテナンス時にも威力を発揮するだろう。

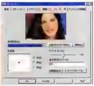
ただし、440EXチップセットの制限から、DIMMスロットは2本、PCIバスは3本しか装備していない。これだけあれば、実用上はあまり困ることはないが、タワー型としても使えるパソコンとしては、拡張性に少し物足りない感じがある。

基本的にビジネス向けのため、あまり装備が充実しておらず、サウンドはもちろんCD-ROMドライブまでがオプションとなっている。

15インチディスプレイ、CD-ROMドライブ、サウンドがセットされて16万8,000円になる、期間限定モデルの6266C/3.2/CDS15を狙うか、19万8,000円と値段は少々高いが、サウンドとCD-ROMドライブを標準装備した6266C/3.2/CDS/Wを選ぶのが現実的だろう。

コンパックの新しいケースは、デスクトップ／ミニタワー共用となっているのが特徴的。フロントベイの機器をドライバーを使わずに取り外せ、写真のように、ミニタワーにも変身できる。機器増設も楽で、メンテナンス性は一級品だ





出荷時に装着されているOEM向けのビデオカード、ATI 3D CHARGER。設定ユーティリティで、画面の色補正をガンマ値で設定できる。主にデジタルカメラの画像などを扱うときに使うものなので、ネットワークゲームをする上では、あまりいじる必要はない

DESKPRO EPシリーズにプリインストールされる診断プログラム、Compaq Diagnostics for Windows 95。パソコンの調子がおかしい場合に診断すれば、どこに原因があるのかを特定できる

■スペック

CPU：Celeron 266MHz
メモリー：SDRAM 32MB(最大256MB)
マザーボード：オリジナル
チップセット：Intel 440EX
メモリーソケット(空き)：DIMM×2(1)
拡張スロット(空き)：PCI×2(2)、ISA×2(2)、PCI/ISA×1(1)、AGP×1(0)
HDD：UltraATA 3.2GB
CD-ROMドライブ：オプション
ビデオチップ：3D RAGE II C
VRAM容量：2MB
最大解像度と発色数：1600×1200ドット(256色)
サウンド：オプション
USBポート：2
モデム：なし
ディスプレイ：なし

1000ドルPCでは草分け的存在のインターネット用パソコン

PIM-GX180DM

メーカー名：高木産業

価格：12万5,000円

ビデオ・サウンドなどが一体化したMediaGX搭載

1997年、1000ドルPCが登場しだしたころに発売されたのが、高木産業の「PIM-GX180DM」(以下、GX180DM)だ。国内では、1000ドルPCの草分け的存在で、当時は低価格でありながら、パソコンに必要な機能をすべてそろえている点に注目が集まった。

今回紹介した中では、ただ1機種だけ外付けのスピーカーが付属されている。ビデオ端子と合わせて使えば、ビデオCDなども快適に楽しめるだろう

GX180DMに採用されているCPUは、MediaGX 180MHz。このCPUは、メモリーコントローラーやPCIインターフェース、ビデオ、サウンドといったパソコンに必要とされる機能をすべてワンチップ化してある。マザーボード上のチップ数が少なくなるため、ローコストでシステムを構築できる。

1000ドルPCが登場した当初は、ほとんどの機種がこのCPUを採用していた。ところが、MMX Pentiumの値下がりや、AMD K6、WinChip C6などの低価格CPUの登場で、今や1000ドルPCの中でも少数派となってしまった。パフォーマンスはPentium 133MHz程度なので、3Dグラフィックを駆使したネットワークゲームや、インターネットエクスプローラー4.0と統合したWindows 95を動かすのは、少し厳しいような気がした。

ビデオも、MediaGX内蔵のものでは3Dアクセラレーションに対応していないので、「QUAKE II」などのネットワークゲームは、あまり高速に動作しない。もともと、インターネット専用端末として開発されているので、あまり多くを望むのは酷というものだ。

大画面テレビにもつなげられるビデオ出力端子

前述のとおりMediaGXは、ビデオチップやサウンドチップをCPUに内蔵しているため、パソコンの機能としての不足はない。このほかにも、33.6kbps対応のFAX/モデムも内蔵しており、買ってすぐにインターネットに接続できる。ジョイスティックポートも標準で用意されているので、周辺機器に関しては、後から何も増設する必要はないだろう。

また、標準で15インチディスプレイも付属するが、パソコン本体の背面にビデオ出力端子がついているため、パソコンの画面を家庭用のテレビに出力することも可能だ。パフォーマンスの問題があるので実際には難しいが、大画面テレビでネットワークゲームを楽しむこともできる。リビングに置いて、家族全員でインターネットやビデオCDを楽しむといった使い方はできそうだ。

拡張性に関しても、あまり多くは望めない。筐体をスリムなデザインにしたため、拡張スロットはPCI/ISAバスが一つしかない。増設するならば、GX180DMの弱点であるビデオカードが考えられるが、これを装着したら、あとは何も増設できないのだ。Voodoo2などの3Dアクセラレーターを搭載するという手もあるが、CPUの処理能力が低すぎて、あまりパフォーマンスが上がるとは思えない。

また、ハードディスクやMOなどを増設するフロントベイにも空きはなく、これ以上のパワーアップはできない。もちろん、CPUの交換も不可能。MediaGXは、マザーボード上に直結されていて、これを交換することはできないのだ。

このように、残念ながら、あまりネットワークゲームに向いているパソコンとは言えない。本来の使い方どおり、素直にインターネット専用端末として使った方がいいだろう。ただ、使い方さえ限定してしまえば、値段は安いし、家庭用テレビにも映せるので、なかなか面白い存在のパソコンといえる。

背面にはビデオ出力端子として、一般的なVIDEO OUTとS端子が装備されている。ここに家庭用の大画面テレビを接続すれば、リビングパソコンとして、家族でインターネットを楽しむこともできる

■スペック

CPU：MediaGX 180MHz
メモリー：EDO 32MB(最大128MB)、VRAMと共通使用
マザーボード：Cyrix Gx86/Gxi
チップセット：Cyrix MediaGX＋CX5510
メモリーソケット(空き)：DIMM×1(0)、SIMM×2(0)
拡張スロット(空き)：PCI/ISA×1(1)
HDD：EIDE 2.0GB
CD-ROMドライブ：最大16倍速
ビデオチップ：CPUに内蔵
VRAM：メモリーと共通使用、初期値2MB
最大解像度と発色数：1280×1024ドット(256色)
サウンド：16bit サウンドブラスター互換
USBポート：なし
モデム：33.6kbps
ディスプレイ：PCM-15L 15インチ

PAT-C6200

メーカー名：高木産業

価格：11万3,800円

C6搭載で可能になった「使える」1000ドルPC

クロックアップ、メモリー増設など柔軟性の高いマザーボード

高木産業の「PAT-C6200」(以下、C6200)は、Windows 95インストール済みで11万3,800円という低価格を実現している。しかし、「安かろう、悪かろう」という従来の1000ドルPCを指す言葉は、このパソコンには通用しない。

まず、マザーボードにAOpen社のAX5T、チップセットにはIntel 430TXを採用している。AX5Tは、国内ではアイ・オー・データ機器が扱っていることでも有名で、性能には定評のあるマザーボードだ。今回のC6200では、WinChip C6 200MHzがCPUとして採用されているが、MMX PentiumやAMD K6の233MHzまでクロックアップすることができる。ローコストCPUのWinChip C6は、これらと比べると多少性能が落ちるので、もし購入後に、ネットワークゲームをもっと快適に動かしたいと思ったら、MMX PentiumまたはAMD K6に交換すればいいだろう。

ビデオカードも、同じくAOpen社のPT70-3DArtistで、これはPCIバスに装着されている。4MBのビデオメモリーを搭載しており、ビデオチップにはS3 Virge/DXを採用している。Virge/DXは、ハードウェアで3Dアクセラレーションに対応しているため、パフォーマンスも上々だ。これなら、3D対応のネットワークゲームも問題なくプレイできる。

このほか、UltraATAに対応した2.1GBのハードディスク(Quantum Fireball SE)や、32倍速のCD-ROMドライブ、標準で32MBのメモリーも搭載しており、なかなか充実している。

難点をいえば、標準装備されるメモリーの32MBが、SIMMスロットに差された16MBのEDO 2本で構成されていることだ。マザーボードのAX5Tは、SIMMのほかにDIMMスロットも二つ装備している。価格的な問題から、EDOを採用したのだろうが、やはり高速なSDRAMにしてほしかった。

また、標準ではサウンドカードを搭載していない。今やネットワークゲームマシンにサウンドは必須なので、増設が必要となる。

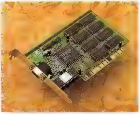
自分にあった機体に変えられる自由度の高い拡張スロット

C6200は拡張性が高く、拡張スロットとしてPCIバス×3、PCI/ISAバス×1、ISAバス×3が利用可能となっている。これだけあれば、サウンドカードや3Dアクセラレーターなど、ネットワークゲーム用に思う存分拡張できるだろう。

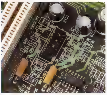
しかしながら、拡張性で唯一残念なのは、本体背面にUSBポートが標準装備されておらず、オプションとなっていることだ。

Windows 98が登場すれば、USBポート対応のジョイスティックなどが一般化していくはずなので、ネットワークゲームパソコンとしてはぜひとも欲しい装備だ。予算に余裕があれば、ぜひ追加した方がいい。この場合、拡張スロット(ISA)を一つ犠牲にしなければならないが、それでも並みのタワーパソコンとスロット数は変わらない。

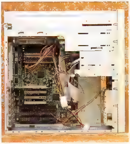
このように、C6200は、低価格ながら性能、拡張性ともに平均点をクリアしている。とりあえず、ネットワークゲーム入門用として購入して、機能的に物足りなくなったら、徐々にパワーアップしていくといいだろう。



PCIバスに装着された、AOpen社のビデオカード「PT70-3DArtist PCI」。ビデオチップにS3 Virge/DXを採用しており、3Dアクセラレーションにも対応している。この性能ならネットワークゲームを十分楽しめる



購入時に、オプションとして付けられるUSBポートはここに接続される。Windows 98の出現で、今後ネットワークゲームを楽しむためにUSBは必須になってくる。ぜひ追加した方がいい



本体内部はゆったりとスペースをとるデザインになっている。C6200は、購入時に選択できるオプションが多いが、空きスロットを考えずに追加できそうだ

■スペック

- **CPU**：WinChip C6 200MHz
- **メモリー**：EDO 32MB(最大256MB)
- **マザーボード**：AOpen AX5T
- **チップセット**：Intel 430TX
- **メモリーソケット(空き)**：DIMM×2(2)、SIMM×4(2)
- **拡張スロット(空き)**：PCI×3(2)、PCI/ISA×1(1)、ISA×3(3)
- **HDD**：UltlaATA 2.1GB
- **CD-ROMドライブ**：最大32倍速
- **ビデオチップ**：S3 Virge/DX
- **VRAM容量**：4MB
- **最大解像度と発色数**：1600×1200ドット(256色)
- **サウンド**：なし
- **USBポート**：なし
- **モデム**：なし
- **ディスプレイ**：なし

コンパクトボディのオールインワンパソコン

Endeavor AT-550L

メーカー名：エプソンダイレクト

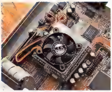
価格：13万7,000円

CPUの性能は十分 266MHzのK6へも拡張可能

エプソンダイレクトの「Endeavor AT-550L」(以下、AT-550L)は、コンパクトサイズのボディに必要な機能すべてを詰め込んだオールインワンパソコンだ。

採用されるマザーボードはASUSTek社の「SP98N」。NLXタイプのマザーボードで、チップセットにはSiS5598 SuperTXを採用している。MMX Pentiumなら233MHz、AMD K6であれば266MHzまで搭載可能となっており(AMD K6についてはメーカーの動作保証外)、標準ではMMX Pentium 233MHzが搭載されている。AMD K6 266MHzなどに交換してパワーアップを図ることもできるが、性能的には、標準のMMX Pentium 233MHzでまったく問題はないだろう。

コンパクトサイズなだけに、やはり拡張性はいまひとつ。拡張バススロットは、全部でISAバス×1、PCI/ISAバス×1となっており、利用可能なのはPCI/ISAバス×1のみ。できれば、ビデオカードを増設したいところだ



CPUの上にかぶさっているファン付きのヒートシンク。消費電力が大きいチップは発生する熱量も大きいため、このように放熱する必要がある

難点なのはビデオチップの性能だ。SiS5598はチップセット内部にVGAビデオコントローラーを内蔵しているが、これは2Dアクセラレーションにしか対応しておらず、多くのネットワークゲームで重要となる3Dアクセラレーションには対応していない。普通にWindows 95を使う分には問題ないが、3Dのネットワークゲームで極端にパフォーマンスが落ちるのが致命的だ。

ビデオメモリーは、本体のDIMMスロットに装着されたメインメモリーから分割して利用する仕組みとなっている。ビデオメモリーの割り当てはBIOSで制御し、最大で4MBまで増やすことができる(標準では2MBが割り当てられている)。ビデオメモリーを多く取れれば、その分メインメモリーが少なくなる。その上、一般的なグラフィックカードがボード上の専用のメモリーにアクセスできるのに対し、メインメモリーにアクセスしなくてはならず、チップセットやCPUにかかる負担が大きくなってしまう。大量のグラフィック処理が要求されるネットワークゲームでは、非常に不利だ。できれば別のビデオカードを用意した方がいいだろう。

また、AT-550Lはサイズがコンパクトであるために、拡張性はあまり期待できない。拡張スロットはISAバス×1、PCI/ISAバス×1と二つ装備しており、このうちISAバスは56kbpsモデムカード(Diamond SupraExpress 56I)で使用済みとなっている。残るPCI/ISAバスで、別のビデオカードを用意するか、思い切ってVoodoo2などの3Dアクセラレーターでパワーアップするか。非常に悩ましいところだ。

ゲームに適したサウンド環境

AT-550Lに採用されているSP98Nは、マザーボード上に3Dサウンドにも対応したYAMAHA「YMF-715」サウンドチップ、およびインテルのネットワークコントローラー「82558 10/100Mbps LAN controller」を搭載している。サウンドは外部にスピーカーをつなぐこともできるが、内蔵のスピーカーでも音を出せる。もちろん、ゲームポートも装備しているので、この辺りの装備はネットワークゲームに適していると言えそうだ。

また、本体前面には赤外線通信ポートを装備している。一般的な使い方としては、ノートパソコンやPDAとの連携に利用できるが、オプションの赤外線マウスを利用して、ネットワークゲームの操作性を高めることもできる。

このように、AT-550Lでは、低い拡張性の中で、どのようにビデオ性能を向上させるかという課題は残るものの、ネットワークゲームに要求される装備をすべて内蔵し、なかなか完成度の高いパソコンに仕上がっている。サイズもコンパクトで設置場所に困らないので、セカンドマシンとして購入するのに適したパソコンと言えそうだ。

USBポートは、前面のふたの中に二つ装備されている。その上部にあるのは赤外線通信ポート。オプションのコードレスキーボードとマウスに対応している

プリインストールされているOPL3-SA3の設定ユーティリティ。単に音量を調節できるだけでなく、高音と低音のトーンや、3Dの調整までできる。ネットワークゲームの場合、低音を響かせた方が迫力は増すだろう

■スペック

- CPU：MMX Pentium 233MHz
- メモリー：SDRAM 64MB(最大256MB)
- マザーボード：ASUSTek SP98N
- チップセット：SiS5598 SuperTX
- メモリーソケット(空き)：DIMM×2(1)
- 拡張スロット(空き)：ISA×1(0)、PCI/ISA×1(1)
- HDD：EIDE 2.1GB
- CD-ROMドライブ：最大24倍速
- ビデオチップ：SiS5598 SuperTX
- VRAM容量：UMA方式 1/2/4MB
- 最大解像度と発色数：1280×1024ドット(6万5,536色)
- サウンド：YAMAHA YMF-715
- USBポート：2
- モデム：56kbps
- ディスプレイ：なし

BPC-BA520C-95

メーカー名：メルコ

価格：16万5,000円

Buffaloブランドで組み上げられた国産1000ドルパソコン

ベースクロックの変更も可能 安定したCPU動作を実現

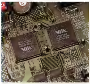
メルコの「BPC-BA520C-95」は、ほとんどのパーツを自社製Buffaloブランド品で組み上げた、国産の1000ドルPCである。

マザーボードは、VIA Apollo VPXチップセットを採用したBuffaloブランドの「MMV-BA5-G」で、ここにMMX Pentium 200MHzを搭載している。

このマザーボードは、ベースクロックを75MHzに設定することもできる。75MHz動作時には、PCIバスクロックは32MHz固定にし、CPUのベースクロックだけを75MHz化する非同期動作にも対応している。このため、Cyrix社の6x86MX-PR233GPのようにベースクロック75MHzに対応したCPUを安定して動作させることが可能だ。

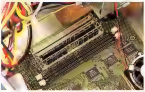
また、メモリースロットはSIMM、DIMMどちらも使える共用タイプとなっている。標準では16MB SIMMが2枚装着されているが、せっかくDIMMスロットを用意しているのだから、SIMMより高速なSDRAMを装着する方が賢明だろう。

標準で装備されるハードディスクはQuantum Pioneer 2.1GBで、これはUltraATA転送には対応していない。チップセット側がUltraATAに対応していないため、どうすることもできないが、UltraATA対応ハードディスクに交換してパワーアップできないのは残念である。



チップセットには、AT仕様のVIA Apollo VPXを搭載。高性能で、コストパフォーマンスにも優れている

採用されているビデオチップは、マザーボード上に内蔵されたS3 Trio64V2/DX 2MB。これは、同社製の「WGP-DX2」と同等品で、ドライバもWGP-DX用のものが使われている。2Dアクセラレーションでは、専用にチューニングされたドライバの威力も発揮できる。ただし、ネットワークゲームで肝心の3Dアクセラレーションには未対応だ。普通にビジネスソフトを使うというのであれば悪くはないが、ネットワークゲーム用パソコンとして使うのであれば、別のビデオカードに交換した方がいいだろう。



マザーボード上のメモリースロットはSIMM、DIMM共用。標準では16MB SIMMが2枚装着されている

サウンド、モデムは標準搭載 自社製パーツだけにサポートも安心

このほか、サウンドとモデムは標準装備となっている。サウンドは、3Dサウンドにも対応した同社製の「SRI-M97」で、これをISAバスに装着。モデムは33.6kbps対応FAX/モデムで、同じくISAバスに装着済みだ。とりあえずネットワークゲームに必要な機器はすべて標準でそろっているので、買ってすぐネットワークゲームができるというメリットはあるだろう。

CD ROMドライブは、24倍速のスロットインタイプ。一般的なトレー方式と異なり、メディアの出し入れが簡単なので、いろいろなネットワークゲームを使い分ける時に非常に楽だ

ISAバスに装着されたサウンドカード「SRI-M97」の設定ユーティリティ。音量などを調整できる以外に、3Dサウンド効果の有無も設定できる。ネットワークゲームで迫力あるサウンドを体験したい時は、オンにしておこう

一方、拡張性だが、これはあまり期待できない。ミドルタワーケースなので、フロントベイおよび拡張バススロットの空きは十分なのだが、マザーボードがBaby ATレイアウトである点が影響している。

マウス用のPS/2ポートや、シリアルポート、そしてUSBポートなどが背面の拡張バススロットの部分にあるため、拡張カードを装着する時にじゃまになる。特に、USBポートのおかげで、PCI/ISA共用スロット1本が完全に利用できない。できれば、拡張バススロット側でなく、直接ケース背面にUSBコネクタを装備してほしかった。

ネットワークゲームパソコンとしては、確かに拡張性において少し非力な面もある。しかし、ほとんどのパーツを自社製でまかなっているために、サポート体制が万全という点に注目したい。ネットワークゲームはやりたいが、とにかくパソコンに関しては右も左も分からない。そんなユーザーに心強いパソコンであると言える。

■スペック

CPU：MMX Pentium 200MHz
メモリー：EDO DRAM 32MB(最大256MB)
マザーボード：MMV-BA5-G
チップセット：VIA Apollo VPX
メモリーソケット：DIMM×2(2)、SIMM×4(2)
拡張スロット(空き)：PCI×3(3)、ISA×2、PCI/ISA×1
HDD：2.1GB
CD-ROMドライブ：最大24倍速
ビデオチップ：S3 Trio64V2/DX
VRAM容量：2MB
最大解像度と発色数：1600×1200ドット(256色)
サウンド：SRI-M97
USBポート：2
モデム：33.6kbps
ディスプレイ：なし

WinChip C6 225MHz搭載の10万円パソコン

Frontier FC225

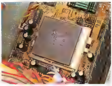
メーカー名:フロンティア神代

価格:10万4,800円

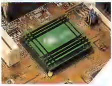
意気込みを感じる PCIバス対応サウンドカード

数ある1000ドルPCの中で、価格面で大きなアドバンテージを誇るのが、フロンティア神代から登場した「Frontier FC225」(以下、FC225)である。「10万円パソコン」というキャッチでも分かるとおり、定価は10万4,800円。ディスプレイが付属しないことを考えても十分安い。

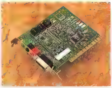
しかも、スペック的にもほかのパソコンに決して劣っているわけではない。マザーボードはチップセットにSiS5598を採用したASUSTek社のSP97-XVとなっており、CPUにWinChip C6 225MHzを搭載している。



CPUに採用されているWinChip C6 225MHz。ベースクロックを75MHz(通常は66MHz)に引き上げ、これをCPU側で3倍モードで動作させている。性能的にはMMX PentiumやAMD K6の200MHzとほぼ同等だが、消費電力が低い



1000ドルPCでは採用している機種が多いSiS5598チップセット。ビデオもチップセット内蔵のものを利用しており、3Dのパフォーマンスはあまり良くない。拡張性の高いパソコンなので、まずはここからパワーアップしたい



ISAもしくはオンボードサウンドが一般的な1000ドルPCにあって、唯一PCIバス対応サウンドカードを搭載。Windows 98に乗り換えた際に、ISAカードはプラグ&プレイ時のトラブルが予想され、これなら安心してアップグレードできる

WinChip C6は、インテルのMMX Pentium互換CPUで、MMX PentiumやAMD K6などより消費電力が低いという特徴を持つ。225MHzというあまり聞き慣れないクロックで動作するが、これはベースクロックを75MHz(MMX Pentiumは66MHz)に引き上げているからだ。ただし、75MHzになったために、劇的に速くなったのかというとそうでもなく、これでMMX PentiumやAMD K6の200MHzと同等といったところだ。

ビデオは、SiS5598チップセットに内蔵されているものを利用しており、メインメモリーから2MBをビデオメモリーに割り当てている。このビデオチップは、3Dアクセラレーションに対応しておらず、パフォーマンスはあまり高くはない。3Dネットワークゲームに利用するには少し役不足だ。

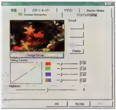
サウンドは、PCIバススロットに、クリエイティブメディアのEnsoniq Audio PCIを搭載している。一般的な1000ドルPCが、サウンドカードなしか、装備していてもISAバス版のサウンドカードであることを考えると、これは評価できる。Ensoniq Audio PCIのクオリティが特別に高いというわけではないが、低価格パソコンだからといって、消滅する運命にあるISAカードを搭載するのではなく、PCIカードを搭載してくるという点にメーカー側の意気込みを感じる。

ベースマシンにふさわしい 優れた拡張性

このほか、ハードディスクにはUltraATA対応のQuantum FireBall SE 4.3GBを採用し、メインメモリーは標準で32MBを搭載している。マザーボードのメモリースロットはSIMM、DIMM共用という設計になっているが、FC225の場合は、きちんとDIMM側に32MBのSDRAMが1本装着されている。低価格パソコンではSIMM、DIMM共用の場合、SIMMにメモリーを搭載しているケースが多いが、スピードを考えるとSDRAMの方が有利なので、この点も高く評価できる。ただし、今後を考えると、ハードディスクは標準のままでも十分だが、やはりメモリーは64MB以上欲しい。なるべく増設することを考えた方がいいだろう。

さて、FC225の拡張性だが、これはタワー型パソコンらしく優秀だ。PCIバス×3(サウンドカードで一つ使用済み)、PCI/ISAバス×1、ISAバス×3という拡張バススロットに加え、5インチベイ×3(一つはCD-ROMドライブで使用済み)、3.5インチ×5(FDDとHDDで二つ使用済み)のフロントベイを備えている。特に、PCIバスに関しては、あと3スロットも利用可能となっているので、ビデオカードを交換して、さらに3Dアクセラレーターを増設してもまだ一つ余裕がある。これなら、ネットワークゲームのためのパワーアップに十分対応できるだろう。

このように、FC225は、どちらかと言えばベースマシンとしての適性が高いパソコンである。ネットワークゲームをより快適に動かすために、さまざまなパワーアップをしてみたい。そんなユーザーにお勧めだ。



ガンマ値補正およびブライトネスの調整ができるSiS5598のユーティリティ。ゲームの画面が暗くて見にくいという時など、ブライトネスを上げて見やすくできる。ディスプレイ側で調整しなくて済むので簡単だ

■スペック

CPU:WinChip C6 225MHz
メモリー:SDRAM 32MB(最大256MB)
マザーボード:ASUSTek SP97-XV
チップセット:SiS5598
メモリーソケット(空き):DIMM×2(1)またはSIMM×4
拡張スロット(空き):PCI×3(2)、ISA×3、PCI/ISA×1
HDD:UltraATA 4.3GB
CD-ROMドライブ:最大24倍速
ビデオチップ:SiS5598
VRAM容量:2MB
最大解像度と発色数:1024×768ドット(6万5,000色)
サウンド:CreativeMedia Ensoniq Audio PCI
USBポート:2
モデム:なし
ディスプレイ:なし

韋駄天 Dollars900DX

メーカー名：オーテック

価格：10万4,800円

モニター付属で驚くべき低価格を実現

3Dアクセラレーション対応のS3 Virge/DXを搭載

オーテックから発売されている「韋駄天Dollars 900DX」(以下、Dollars900DX)は、15インチモニター付属で、10万4,800円という低価格を実現した1000ドルPCだ。

付属の15インチモニターは、表面が比較的フラットでなかなか使いやすい。ネットワークゲーム入門者ならば、とりあえず、このモニターでも不満を感じることはないだろう。

Dollars900DXに採用されているマザーボードはASUSTek社の「SP97-V」で、これに233MHzのAMD K6を搭載している。このほかにも、MMX PentiumやCyrix 6x86を搭載することも可能だが、対応するクロックはどれも233MHzまでとなっている。とりあえず、AMD K6 233MHzで最良の選択をしていると言えそうだ。

このマザーボードに採用されているチップセットはSiS5598で、UMA方式のビデオチップも内蔵している。ところが、ほかのSiS5598チップセット採用機が、このビデオチップをそのまま利用しているのに対して、Dollars900DXでは別途PCIスロットにS3 Virge/DXアクセラレーターを採用したビデオカードを搭載している。2Dしか対応していないSiS5598ではなく、わざわざ3Dアクセラレーションにも対応したS3 Virge/DXを搭載しているあたりは、ネットワークゲーム用パソコンとして高く評価したい。後半のベンチマークテストのところでも解説するが、「QUAKE II」などもなかなか快適に動作させることができた。

ただし、このほかの装備では、価格面から犠牲にならざるを得なかった部分も見受けられる。例えば、OS(Windows 95)やサウンドカード、モデムは標準では装備されていない。これらはオプションパックという形で提供されており、「サウンド＋スピーカー＋OS」という構成で2万200円。モデムもOSが付いて、33.6kbpsが2万2,700円、56kbpsは2万4,200円となっている。自分で取り付けるのが面倒であれば、これらを購入することを考えてもいいだろう。

優れたコストパフォーマンスを実現するAMD K6。MMX命令にも対応しており、グラフィックスやサウンドなど、マルチメディア機能全般にわたって効果を発揮する

外部コネクタの利用でUSBデバイスも使用できる

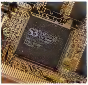
ハードディスクはQuantum Pioneer 2.1GBが採用されている。これは、E-IDEドライブだが、UltraATAには対応していない。SiS5598チップセット自体はUltraATAに対応しているので、このあたりも低価格ゆえの影響がうかがえる。ネットワークゲームをより快適に楽しむためには、UltraATA対応ドライブへのパワーアップをお勧めしたい(編集部注：現在では、すべてUltraATA対応のハードディスクで、同価格のまま販売している)。

拡張スロットは、PCIバス×3(ビデオカードで一つ使用済み)、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1が利用可能となっている。ただし、このパソコンはマザーボードおよびケースにBaby ATレイアウトを採用していることから、USBポートが背面に用意されていない。マザーボード側ではサポートされているので、外部コネクタを接続すれば利用可能になるが、これを使うと拡張スロットがどれか一つ犠牲になってしまう。

ジョイスティックなど、今後ネットワークゲームにはUSBポートが必須となるが、拡張性を取るか、それともUSBコネクタを取るか、非常に難しい選択を迫られることになりそうだ。

このようにDollars900DXは、CPUやビデオカードが高性能であるため、ほかのパーツでそのクオリティを維持できない面が見受けられるのが残念である。ネットワークゲーム用パソコンとして使う場合は、サウンドカードの増設、HDDの交換くらいはしておきたいところだ。

付属のモーターはHyundai Electronics社製のもの。この低価格で15インチモニターが手に入るのは魅力だろう



チップセット内蔵のビデオチップだけでなく、PCIバスにS3 Virge/DX採用のカードを装着している。3Dアクセラレーションにも対応し、ネットワークゲームをする上でパフォーマンス的には満足できる

■スペック

CPU：AMD K6 233MHz
メモリー：EDO 32MB(最大128MB)
マザーボード：ASUSTek SP97-V
チップセット：SIS 5598
メモリーソケット（空き）：SIMM×4(2)
拡張スロット（空き）：PCI×3(3)、ISA×2(2)、PCI/ISA×1(1)
HDD：E-IDE 2.1GB
CD-ROMドライブ：最大24倍速
ビデオチップ：S3 Virge/DX
VRAM容量：4MB
最大解像度と発色数：1280×1024ドット(6万5,536色)
サウンド：なし
USBポート：なし
モデム：なし
ディスプレイ：DeluxScan 5870 15インチ

もはやPentiumⅡも1000ドルPCに搭載される時代に

GP6-266

メーカー名：日本ゲートウェイ2000

価格：16万9,300円（価格は変動することがあります）

AGPスロットに装着されている「STB Velocity 128」。アクセラレーターにNvidia Riva 128を採用しており、非常に高速な3Dアクセラレーションを実現する。ネットワークゲームユーザーには心強い装備だ

Riva 128の採用で高速な3D処理を実現

AMD K6やWinChip C6全盛の1000ドルPCの中で、珍しくPentiumⅡ 266MHzという高性能なCPUを搭載しているのが、日本ゲートウェイ2000の「GP6-266」だ。

K6やC6でも同程度のクロックで動作するものもあるが、やはりアーキテクチャーの異なるPentiumⅡの方が能力的には高い。特に、ネットワークゲームは、一般的なビジネスソフトよりも高負荷の処理を行う必要があるため、CPUは速ければ速いほどいい。同じ1000ドルPCでも、予算に余裕があれば、GP6-266のようなPentiumⅡを搭載している機種を選んだ方が得策だ。

しかも、GP6-266はチップセットにIntel 440LXを採用している。430TXもしくは互換チップセットが300MHzクラスのCPUで頭打ちとなってしまうのに対して、440LXなら333MHz版のPentiumⅡに差し替えることもできる。将来的なことを考えても、やはりSlot1アーキテクチャーのPentiumⅡマシンの方がアドバンテージは高いだろう。

今回評価したマシンは、ビデオカードにNvidia社のRiva 128を採用した「STB Velocity 128 4MB AGP」（OEM版）が装着されていたが、標準構成では「STB Mpact2 4MB AGP with MPEG2 Decorder」が装着される。このビデオカードは、MPEG2のハードウェアデコードに対応しているが、ビデオチップの性能は、評価機のものには劣るので、Riva 128モデルへのアップグレードを考慮してもいいだろう。Riva 128は、2D、3Dとも高性能なことで有名なアクセラレーターなので、一般的な3Dネットワークゲームであれば、かなり快適に動作させることができる。現在手に入るアクセラレーターの中では最もネットワークゲーム向きのチップと言っていいだろう。

高性能な環境に加え拡張スロットも豊富

このほかにも、標準で32MBのメインメモリー（評価マシンは64MB）や、UltraATA対応の4GBハードディスクも搭載している。初めからこれだけ高性能な環境がそろっていれば、ほかのパソコンとは異なり、あまりパワーアップに投資する必要はなさそうだ。

ただし、GP6-266では、サウンドカードやモデムはオプション扱いなので、注意が必要だ。どちらもネットワークゲームには欠かせない機器なので、必ず増設しておきたい。日本ゲートウェイ2000は直販のメーカーなので、このような構成を自由にカスタムメイドできるようになっている。自分で増設する手間が面倒だという人は、本体と同時に注文しておくといいだろう。

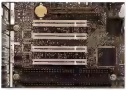
もちろん、このようなパーツを自分で増設したいという場合も心配ない。GP6-266は非常に拡張性が高く、AGP×1がビデオカードで使用済みとなっている以外は、PCIバス×3、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1という拡張スロットが利用可能となっている。とりあえず、必要となるサウンドカードを増設してもまだまだ余裕があるので、できればVoodoo2などを搭載した3Dアクセラレーターも増設しておきたいところだ。

しかも、このケースはメンテナンス性も高い。ケースを開けるのにドライバーは一切不要。サイドパネルだけを簡単に取りはずすことができる。拡張カードやハードディスク、メモリーの増設など、簡単にできるだろう。

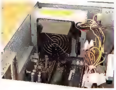
GP6-266は、どちらかと言えばパワーユーザー向きのパソコンである。最強のネットワークゲームマシンを目指して、いろいろなパーツを拡張する。そのためのベースマシンに適した1台と言えそうだ。（編集部注：価格は6月上旬のもの）

■スペック

- **CPU**：PentiumⅡ 266MHz
- **メモリー**：SDRAM 32MB（最大384MB）
- **マザーボード**：オリジナル
- **チップセット**：Intel 440LX
- **メモリーソケット（空き）**：DIMM×3（2）
- **拡張スロット（空き）**：PCI×3（3）、PCI/ISA×1（1）、ISA×1（1）、AGP×1
- **HDD**：UltraATA 4.0GB
- **CD-ROMドライブ**：最大32倍速
- **ビデオチップ**：Nvidia Riva 128
- **VRAM容量**：4MB
- **最大解像度と発色数**：1600×1200ドット（1677万色）
- **サウンド**：オプション
- **USBポート**：2
- **モデム**：なし
- **ディスプレイ**：なし



拡張バススロットは、PCIバス×3、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1が利用可能。オプションとなるサウンドカードを増設したとしても、まだまだ余裕がある。最強のネットワークゲームマシンを目指して、さらに拡張したいところだ



ケース内の上部に装備された、ダクト（黒いプラスチック部分）付きのファン。効率よく冷却が行える設計となっている

VELOCITY CX233RM

メーカー名：プロトン

価格：15万8,000円

驚異のコストパフォーマンス PentiumⅡ&Monster 3Dを搭載

1000ドルPCの世界にも 3Dアクセラレーターの波が

PentiumⅡ 233MHzという高性能なCPUを採用しながら、15万8,000円という低価格を実現したのが、プロトンの「VELOCITY CX233RM」(以下、CX233RM)だ。T-ZONEのオリジナルブランドとして発売されているこのパソコンには、ダイアモンド・マルチメディア・システムズの3Dアクセラレーター「Monster 3D」も標準装備となっている。一世代前のVoodooチップを搭載しているが「QUAKEⅡ」などに使用すると、1.5倍ほどパフォーマンスが上がり、グラフィック表示も格段にきれいになるのだ。

しかも、搭載されているビデオカードは、ダイアモンド・マルチメディア・システムズの「Viper V330 AGP 4MB」。アクセラレーターにRiva 128を採用しており、3Dアクセラレーションの速さに定評がある。高速なAGPスロットに装着されている効果もあり、現在発売されているほとんどのネットワークゲームを、快適に動かすことができる。ネットワークゲーム用パソコンのビデオカードとしては、現時点で最高の性能だ。

また、CX233RMでは、サウンドカードやモデムもきちんと標準で内蔵している。サウンドは、サウンドチップにESS1869を採用したISAバス用の16ビットサウンドカード。モデムは、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのK56flex対応FAX/モデム「SupraExpress 56i Sp」だ。ネットワークゲームは、回線速度が速ければ速いほど快適にプレイできるので、はじめから56kbpsモデムが内蔵されているという点は高く評価したい。

しかもモデムは、搭載されている時点ではK56flex対応だが、56kbpsの新規格V.90へのアップグレードにも対応している。今後、プロバイダーがV.90に統一するようなことがあっても安心だ。

このほか、32MBのメモリー、3.2GBのUltraDMA対応ハードディスク(Seagate ST33221Aを採用)、32倍速のCD-ROMドライブなども標準で装備するなど、スペックに関してはまったくすきがない。ここまで充実した装備で、16万円以下という低価格を実現しているのだ。このコストパフォーマンスには驚かされる。

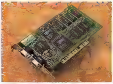
このスロット数を見よ 拡張性にも問題なし

拡張性に関しても、一切心配する必要はない。CX233RMに採用されているマザーボードは、ASUSTek社の「P2L97」で、AGPバス×1、PCIバス×4、PCI/ISAバス×1、ISAバス×1と、一般的なマザーボードよりPCIバスの数が一つ多い。現在、ほとんどの拡張カードがPCI対応となっているので、さまざまなパーツを拡張してパワーアップすることができるだろう。

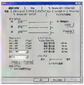
ケースのメンテナンス性も高く、背面のネジを1本外すだけで簡単にサイドパネルを開けることができる。もちろん、この作業にドライバーは不要なので、作業の手間も大幅に軽減できる。

性能、価格ともにネットワークゲーム用パソコンとして一級品で、初心者からハイエンドユーザーまで、だれにでも勧められる非常に完成度の高い1000ドルPCだ。

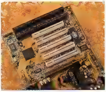
現在、1000ドルPCに搭載されるCPUは、MMX PentiumやAMD K6クラスの性能がほとんどだ。PentiumⅡ 233MHzを採用しつつ16万円を切るCX233RMは、この1点だけでも買う理由になる



ダイアモンド・マルチメディア・システムズの3Dアクセラレーター「Monster 3D」。最新モデルの「Monster 3DⅡ」はVoodoo2を採用しているが、これは一世代前のVoodoo。それでも、3Dゲームはかなり快適になる



設定画面ではガンマ値や、リフレッシュレート、パフォーマンスなどの調整ができる



マザーボードは、ASUSTek社の「P2L97」だ。Intel 440LXチップセットを搭載し、333MHzまでのPentiumⅡに対応している。PCIスロットを4本装備しているのも特長で、基本性能および拡張性は万全といえる

■スペック

CPU：PentiumⅡ 233MHz
メモリー：SDRAM 32MB(最大384MB)
マザーボード：ASUSTek P2L97
チップセット：Intel 440LX
メモリーソケット(空き)：DIMM×3(2)
拡張スロット(空き)：AGP×1(0)、PCI×4(3)、ISA×1(0)、PCI/ISA×1(0)
HDD：UltraDMA 3.2GB
CD-ROMドライブ：最大32倍速
ビデオチップ：Nvidia Riva 128
VRAM容量：4MB
最大解像度と発色：1600×1200ドット(6万5536色)
サウンド：ESS1869
USBポート：2
モデム：56kbps(K56flex V.90アップグレード対応)
ディスプレイ：なし

＊Monster 3D装着済み

1000ドルPCパフォーマンスチェック

最後に、今回取り上げた1000ドルPC全10機種のパフォーマンスをチェックしてみた。低価格な1000ドルPCがどれほどの実力を持っているのか、ベンチマークソフトとゲームで実際に計測してみたので、参考にしてほしい。

使用したベンチマークソフト

ベンチマークに利用したソフトは、FINAL REALITYとQUAKEⅡの二つ。前者はビデオ性能全般、後者は実際にゲームを動かした時の性能を計測できる。以下に詳細なテスト項目について解説しておこう。

FINAL REALITY

ベンチマークソフトというより、一級品のグラフィックデモソフトといった感じのソフトだ。2Dおよび3D全般の能力を測定することができ、3DのAPIはDirect3Dを利用している。

ビデオチップがハードウェアアクセラレーションに対応していれば、ハードウェア3Dで計測し、そうでない場合はソフトウェア3Dで計測した。今回計測した項目は3D能力の中から以下の7項目である。

■25Pixel

25ピクセルの大きさのポリゴンを描画した時のスループットを測定。ポリゴンは、テクスチャーマッピング、グローシェーディング、Zバッファリングの各方式で描画される。計測された結果は、これらのテクスチャー処理がなされたポリゴンを、1秒間にどれだけ描画できたかという値。

■Robots

ロボットが画面上を動き回るアニメーションを表示し、その時の描画フレーム数を計測。実際のゲームにおけるパフォーマンスに直結する。値が20を越えれば、かなり高性能といえる。

■Fillrate

ビデオチップのメモリーに対して、1秒間にどれくらいのピクセルを描画できるかを計測する。テクスチャーユニットの性能に左右されるテストだ。

■City scene

透明エフェクトやシェーディングを伴う、2,000〜1万ポリゴンで構成された複雑な3Dシーンでのパフォーマンスを測定する。ビデオチップのトータルな3D能力が試される。

■Visual appearance

制作者側が用意した3Dモデルをどれくらい表示できたかというパーセンテージ。ビデオチップの能力が低いと、テクスチャーやフォグなどの再現度が下がり、すべてのビジュアルが表示できない。100%に近いほど優秀。

■Direct3D bus transfer

Direct3Dを用いて、ビデオチップのメモリーに1秒間にどれくらいのテクスチャーを転送できたかを示す値。AGPやPCIといったバスの種類や、ビデオに利用されているメモリーのスピードに左右される。

■Overall 3D

上記の3Dテストの総合評価。

QUAKEⅡ

実際にゲームを動作させた時に、どれくらいのパフォーマンスが出るのかを「QUAKEⅡ」で計測した。テストは、コンソール画面から「timedemo 1」「demomap demo1.dm2」を実行。これにより、全フレームをノーウェイトで描画した時の経過時間から、1秒間の描画フレーム数が計測される。

テスト時の設定は、サウンドを「high」にし、320×240、640×480、800×600、1024×768ドットの四つの解像度で計測した。

FINAL REALITYとQUAKEⅡの計測結果

メーカー名			コンパック	コンパック	高木産業	高木産業	エプソンダイレクト
機種名			Presario 2240	DeskPRO EP	PIM-GX180DM	PAT-C6200	Endeavor AT-550L
CPU			AMD K6 200MHz	Celeron 266MHz	MediaGX 180MHz	WinChip C6 200MHz	MMX 233MHz
ビデオチップ			S3 Trio64V2/DX	ATI 3D RAGE ⅡC	M180	S3 Virge/DX	SiS5598
ハードウェア3Dアクセラレーション			なし	あり	なし	あり	なし
QUAKEⅡ		320×240ドット	14.9	26.0	6.1	13.5	16.6
		640×480ドット	7.5	13.6	3.9	7.2	7.9
		800×600ドット	5.6	10.5	2.9	5.6	5.7
		1024×768ドット	3.7	7.6	1.9	4.0	3.6
FINAL REALITY	25Pixel	krips	5.51	69.52	1.74	22.62	7.30
		Rmark	0.176	2.222	0.056	0.723	0.233
	Robots	rips	0.37	1.04	0.15	5.82	0.49
		Rmark	0.095	0.270	0.038	1.509	0.128
	Fillrate	MPps	0.30	7.59	0.11	5.41	0.39
		Rmark	0.065	1.643	0.023	1.171	0.085
	City scene	rips	0.45	2.60	0.08	6.48	0.66
		Rmark	0.111	0.646	0.020	1.609	0.164
	Visual Appearance	%	51.850	88.890	51.850	55.560	51.850
	Direct3D bus transfer	MBps	18.71	17.73	10.78	48.52	17.87
		Rmark	1.599	1.516	0.921	4.147	1.527
	Overall 3D	Rmarx	0.287	0.966	0.156	1.042	0.338

ベンチマークテスト考察

さて、実際にベンチマークの結果を考察してみよう。まず、このテストで重要となるのは、CPUの能力とビデオチップの能力の二つである。実際のネットワークゲームにおいても、この二つの能力が優れていれば、快適にゲームをプレイすることができるはずだ。

CPUの能力

CPUの能力だが、これは単純にクロックが高ければいいというものではないのがよく分かる。例えば、WinChip C6 225を搭載したフロンティア神代のFC225の場合、MMX Pentium 200MHzを搭載したメルコのBPC-BA520C-95や、AMD K6 200MHzを搭載したコンパックのPresario 2240よりも性能が低い結果となった。

もちろん、これらは採用しているビデオチップに違いはあるが、FC225と同じSiS5598を搭載したエプソンダイレクトのAT-550L（MMX 233MHz）が高い結果を出していることから考えると、単純にCPUの性能が影響していると考えられる。

今度は、メルコのBPC-BA520C-95とコンパックのPresario 2240を比較してみる。この2台は同じ200MHzというクロックを持ったMMX PentiumとAMD K6を搭載しており、ビデオチップも同じS3 Trio64V2/DXとなっている。ところが、結果を見るとMMX Pentiumを搭載したメルコのパソコンの方がFINAL REALITY、QUAKE IIともに上回る結果となった。

これは、MMX命令に関して、インテルのチップの方が性能が高いという結果を示している。つまり、CPUの能力は、「Pentium II ＞Celeron＞MMX Pentium＞AMD K6＞WinChip C6＞MediaGX」という図式が成り立つわけだ。パソコンを選ぶ時は、単純にクロックで比較するのではなく、CPUの種類に重きをおくべきだろう。

また、新世代CPUとして注目されているCeleronの実力だが、2次キャッシュがないとは言ったものの、意外とパフォーマンスが高いことが分かる。Celeron 266MHzのQUAKE IIの結果が、Pentium II 233MHz搭載機とほぼ同じなので、ワンランク下のPentium IIと同等ということになる。FINAL REALITYの結果には大きな開きがあるが、こちらは単純にビデオチップの差と考えていいだろう。

ビデオチップの能力

次にビデオチップの能力について考察してみよう。これは、ハードウェア3Dアクセラレーションに対応しているかいないかで、FINAL REALITYの結果がまっぷたつに分かれているのがよく分かる（ただし、オーテックのパソコンはハードウェア3Dで計測するとハングアップするため、ソフトウェア3Dで計測）。

Riva 128や、ATI 3D RAGE II C、S3 Virge/DXなどのチップを採用したパソコンは、大部分の項目において、ほかのパソコンを上回っている。しかもRiva 128を採用した機種に至っては、Overall値で10倍近い結果をたたき出した。

FINAL REALITYでは、Direct3Dを使って計測しているので、この結果についてはビデオチップの能力どおりの差が出たことになる。一方、QUAKE IIは、ソフトウェア3Dで動作させているため、CPUの違いによる差の方が大きい。Direct3Dに対応したゲームであれば、この結果もまた違ったはずだ。いずれにせよ、ネットワークゲームをプレイする上では、ハードウェア3Dアクセラレーションに対応したビデオカードが必須ということがよく分かる。

また、興味深いのはプロトンのCX233RMで、Monster 3Dを利用した場合と、Riva 128だけで計測した場合の結果に一部逆転が起きていることだ。QUAKE IIは、OpenGLで動作させているため当然高速化されるのだが、FINAL REALITYでは、Robots以外の結果でMonster 3Dを使わない方が速くなっている。

これは、Riva 128のDirect3D能力を如実に証明した結果と言えそうだ。OpenGLやGlide対応ゲームなら話は違うが、Direct3Dに関しては、VoodooよりRiva 128の方が高性能なのだ。安いからといって、Voodooアクセラレーターを購入するより、ビデオをRiva 128採用カードに交換する方が効率的と言えるだろう。

メーカー名			メルコ	フロンティア神代	オーテック	日本ゲートウェイ2000	プロトン	プロトン
機種名			BPC-BA520C-95	Frontier FC225	韋駄天Dollars900DX	GP6-266	VELOCITY CX233RM (Monster 3D)	VELOCITY CX233RM
CPU			MMX 200MHz	WinChip C6 225MHz	AMD K6 233MHz	Pentium II 266MHz	Pentium II 233MHz	Pentium II 233MHz
ビデオチップ			S3 Trio64V2/DX	SiS5598	S3 Virge/DX	Riva 128	Riva 128 +Voodoo	Riva 128
ハードウェア3Dアクセラレーション			なし	なし	あり	あり	EXTERNAL	あり
QUAKE II		320×240ドット	15.8	14.8	19.7	30.1	不可	26.0
		640×480ドット	8.2	7.9	9.7	14.0	19.3	12.5
		800×600ドット	6.1	6.1	7.3	10.3	不可	9.3
		1024×768ドット	4.4	4.2	5.1	7.2	不可	6.5
FINAL REALITY	25Pixel	krips	6.87	4.19	7.58	270.00	153 14	215.48
		Rmark	0.220	0.134	0.242	8.629	4.894	6.886
	Robots	rips	0.47	0.27	0.49	32.15	26 72	25.21
		Rmark	0.121	0.070	0.127	8.328	6.921	6.531
	Fillrate	MPps	0.36	0.18	0.37	25.81	12.66	65.35
		Rmark	0.078	0.039	0.079	5.586	2.741	14.146
	City scene	rips	0.62	0.30	0.60	42.61	35.48	31.79
		Rmark	0.153	0.074	0.148	10.574	8.804	7.887
	Visual Appearance	%	51.850	51.850	62.960	100.000	96.300	100.000
	Direct3D bus transfer	MBps	18.14	23.69	29.35	21.64	26.32	18.01
		Rmark	1.551	2.024	2.509	1.850	2.249	1.539
	Overall 3D	Rmark	0.327	0.241	0.332	3.391	2.875	3.277

韋駄天Dollars900DXは、FINAL REALITYがハードウェア3Dハングアップのため、ソフトウェア3Dで計測

もはやパソコンゲーマー必携となった3Dアクセラレーター。この連載では、Voodooチップ搭載のカードを中心に、3Dアクセラレーターの世界を定点観測し、新製品レビューや知る人ぞ知るトピックを紹介していく。第1回目の今月は、世界的にも評価の高いカノープスのカードを中心に、いろいろな情報をお届けする。 文／tak

Voodoo界の動きが分かるニューストピック

■Voodoo界の最近の動き

5月3日	3Dfxゴールデン・アヌビス・アワード授賞式
5月4日	Wicked3D Board Companyが、12MBの最速Voodoo2カード「Wicked3D」を発表
5月6日	クリエイティブ「3D Blaster Voodoo2」のドライバがVer.2.16にバージョンアップ
5月14日	カノープス「PURE3DⅡ」ドライバがVer.1.10.01にバージョンアップ
5月15日	アイ・オー・データがVoodoo2搭載カード「GA-VDⅡ/PCI」を発表
5月18日	「3Dfx OpenGL Beta 2」配布開始

3Dfxゴールデン・アヌビス・アワード授賞式

知る人ぞ知る3Dfx Interactive社主催のゲームデベロッパーと、ゲームパブリッシャーを対象とする授賞式「ゴールデン・アヌビス・アワード」が開催された。“アヌビス”とは3Dfx Interactive社のマスコットであり、一般にはエジプト神話における死者の神として知られている。今回の授賞式では、部門別に九つの賞が用意され、それぞれの受賞作品は以下のようになった。

特殊効果部門：	INCOMING
先進技術部門：	QUAKEⅡ
スケーラビリティ部門：	TOMB RAIDERⅡ
移植部門：	CROC
Macタイトル部門：	MYTH
3Dfxアーケード部門：	BLITZ
Direct3D部門：	FORSAKEN
OpenGL部門：	QUAKEⅡ
Glide部門：	NEED FOR SPEEDⅡ SE

各部門のノミネート作品数は平均でおよそ6作品。1997年の第1回授賞式と比較すると大幅な進歩だ。それだけVoodooおよびVoodoo2が3Dゲーム界において標準化されているということだ。

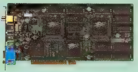
最適化されたドライバの
パフォーマンスが気になる「Wicked3D」

Metabyte社は、12MBのビデオメモリーを搭載したVoodoo2カード「Wicked3D」を発表した。同製品の売りは、何と言ってもVoodoo2に最適化されたドライバだ。Winbench 98を使ったDirect3Dパフォーマンス比較では、ほかのVoodoo2カードを圧倒する。同社は、「カード自体は製品の半分、残り半分はソフトウェアである」と主張する。特殊な機能やバンドル品などは一切なし。とにかく高速なVoodoo2カードが欲しいという人には打ってつけの製品だ。価格は$299、http://www.wicked3d.com/から通信販売で入手できる。

PC-9821正式対応の
Voodoo2搭載カード「GA-VDⅡx/PCI」

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター「GA-VDⅡx/PCI」シリーズを発表した。同シリーズには、8MB版の「GA-VDⅡ8/PCI」と12MB版の「GA-VDII12/PCI」の2モデルが用意される。特徴は、TV出力機能やオリジナル画面設定ユーティリティに加え、マルチメディア端子の搭載やPC-9821シリーズへの正式対応などが挙げられる。マルチメディア端子とは、同社より今後出荷される予定のゲーム用カードとの接続コネクタや、ビデオ信号を必要とする同社製カードとの内部接続用ビデオコネクタなど、将来性を持った各種端子のことである。

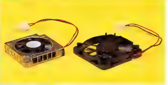
バンドルソフトとして、フィファ：ロード トゥ ワールドカップ98（日本語ハーフタイム版）があり、さらに12MB版には二つのゲームの体験版が付属される。価格は8MB版が3万9,800円、12MB版が4万8,000円で、出荷は6月上旬予定。



びっくりするほど違う日本版とアメリカ版
PURE3D専用ファンPURE KOOL

1998年4月末より通販開始となったカノープスのPURE KOOL。その名のとおり、同社のVoodooカード「PURE3D」専用の冷却ファンである。が、どういったわけか、日本で販売されているものとアメリカで販売されているものとでは形状が大きく異なっている。この二つのPURE KOOLについて、その形状だけでなく効果の違いにも迫ってみる。

まずは形状の違いから見ていこう。日本版のPURE KOOL（以下、KOOL-J）は、ファンがアルミ製の外枠に囲まれた箱型クーラーで、感覚的にはヒートシンク付きのファンに通ずるものがある。一方、アメリカ版のPURE KOOL（以下、KOOL-E）は、プラスチック製のむき出し状態のファンであり、パソコン本体ケースの前面ファンとして使用するタイプのファンをそのまま小さくしたような形をしている。両者間で共通しているところは、PURE3D上の電源ソケットと接続するためのコネクタが伸びている点だけだ。

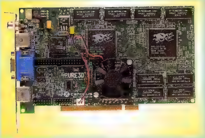


ヒートシンク＋ファンといったテイストの強い日本版（左）と、より広い範囲を冷却するアメリカ版のファン（右）。日本版はカノープスのホームページ（http://www.canopus.co.jp/catalog/pure3d/purekool_index.htm）から2980円で購入できる

次に、取り付け方法とそれぞれの冷却効果について見ていこう。両者は前述のとおり形状が異なるため、それぞれの取り付け方法も異なる。KOOL-Jは、熱伝導両面テープと固定バンドを用いて取り付ける。一度取り付けると、外すのが困難になるので注意が必要だ。この方法ではTMU（小さい方のチップ）に密着させる形となるため、これを重点的に冷却することになる。一方のKOOL-Eは、プラスチック製のボルトとナットを用いて、TMUから2、3mm浮かせた状態で固定する。それゆえ、TMUだけでなくその周辺にも風が当たり、比較的広い範囲を冷却することができる。

二つのPURE KOOLを比較すると、「繊細な日本」と「大まかなアメリカ」という言葉がしっくりくる。何となく日米それぞれの代表的な思想や文化といったものが反映されているようで面白い。

開発力で定評のあるカノープスの
PURE3DⅡ(12MB版)詳細レビュー



カノープス　PURE3DⅡ　4万4,800円（通販のみ）
廉価版のPURE3DⅡLXもあり

随所に工夫とオリジナリティあふれる待った甲斐のある仕上がり

開発力とサポート力で定評のあるカノープスが開発した「PURE3DⅡ」は、ユーザーのニーズをふんだんに盛り込んだ先進的なVoodoo2カードだ。その特徴は、

①カードのレイアウトがリファレンスカードとはまったく異なるオリジナルである
②カード上にVoodoo2動作中に発光するLEDがあり、ビデオ端子の穴を通して確認できる
③TV出力が可能である
④動作クロックのデフォルト値が93MHzで、最大100MHzまで設定可能である
⑤SLIコネクターが信号伝達の面で有利な位置にある
⑥専用のドライバとクイックコントロールなどのユーティリティが付属する

などだ。以下では、それぞれについて詳しく見ていこう。

カードのレイアウトは、TV出力が可能であるということもあり、リファレンスカードとはまったく異なったものとなっている。SLIコネクタがカードの中央にあったり、RAMDACが裏側に付いていたりと、非常に個性的な配置となっている。また、冷却ファン「PURE KOOL2」が標準で装備され、発熱に対する処置が最初から取られている。搭載されているメモリーは、高速EDO DRAMだ。2Dビデオカードとの接続は、例のごとくVGAパススルーケーブルを用いて行うが、画質の劣化がほとんど無いのには驚かされた。1280×1024ドットのリフレッシュレート83Hzの環境でも、まったくといっていいほど劣化は見受けられなかった。

カードを眺めていて気になったのが、緑色のLEDだ。このLEDは、Voodoo2が動作している間だけ発光するようになっている。Voodoo対応アプリを起動したときに、画面が切り替わるのとほぼ同じタイミングで発光し、アプリ終了後、後処理の段階で消えるようになっている。後処理を正常に行わないアプリがあると、LEDが発光しっぱなしになることもある。なお、LEDの光はビデオ端子の穴から確認できるようになっている。光ケーブルなどを利用すれば、パソコン本体前面から確認できそうだ。

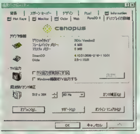
ところで、「カノープスといえばTV出力」といえるほど、カノープスのビデオカード製品にはTV出力が可能なものが多い。PURE3DⅡには、出力としてコンポジット端子とS端子が付いており、800×600ドットまでの画面モードをTVに出力できる。Voodoo対応のゲームを大画面でやってみたいとか、家庭用ゲーム機と比較してみたいなどと思うユーザーは少なくないはず。TV出力機能はそういった要望をかなえてくれるありがたい機能だ。ちなみに、Windowsの画面モードを640×480ドットの60Hzに設定すれば、Windows画面もTVに出力することができる。

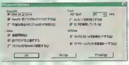
オリジナルドライバが叩き出す良好なパフォーマンス

動作クロックについては、デフォルト値が93MHzとなっており、リファレンスの90MHzよりも若干高速に設定されている。冷却ファンが標準装備されていることもあり、設定可能な値は100MHzにまで達する。ただし、オンラインヘルプには、表示に異常が見られた場合は元に戻すようにとの説明が記してある。実際に数時間使用した後のPURE3DⅡ付近は、温度がかなり上昇しており、オーバークロック状態（94MHz以上）で長時間使用するには、さらなる熱対策を講じる必要があると感じた。

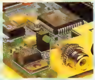
SLIコネクタはカードの中央付近に位置している。信号伝達の面では有利かもしれないが、接続するのに意外と手間がかかる。PCIスロットのすき間の幅とSLIコネクタの高さの兼ね合いが微妙で、コネクタの一部が隣りのPCIカードに軽く触れる感じになる。隣りのカードの裏面にチップが実装されてあると、物理的に挿すことができないというケースもありそうだ。とはいえ、SLIコネクタに関しては、頻繁に抜き差しするものでもないので、それほど心配することでもないだろう。

最後の特徴として、カノープス独自のドライバとユーティリティが挙げられる。気になるドライバの出来だが、Direct3Dにおいてなかなか良好な値を叩き出した。具体的な値はベンチマーク結果を参照いただくとして、6月号で紹介した3D Blaster Voodoo2およびMonster 3DⅡと比較すると、ほとんどの場合においてPURE3DⅡが勝利を収めている。リリース時期に差があるため、一概にPURE3DⅡが優れているとはいえないが、少なくとも満足のいくパフォーマンスであることは確かだ。なお、Glideに関してはほとんど差がなく、パフォーマンス的にはすでに頂点に近づいているということであろうか。また、カノープスのドライバには、クイックコントロールという非常に使い勝手の良いユーティリティが付属される。このクイックコントロールは、ガンマ補正やTV出力時の明るさの変更などを、ホットキーで操作できるようにするユーティリティだ。これをタスクトレイに常駐させておけば、ゲーム中いつでもガンマ値などの設定を変更することが可能となる。





前作のPURE3D同様、ドライバはオリジナルのものが付いてくる。クロックは100MHzまで設定可能となっている



カードの背面で目を引くのがTV出力端子だ。いちばん左にある黄色の端子の穴から、緑色のLEDが確認できるようになっている

■測定環境

CPU	MMX Pentium 250MHz (83MHz×3)
RAM	60ns EDO DRAM 96MB
HDD	EIDE 2.1GB (FBTM) +EIDE 2.5GB (SIROCCO)
ビデオ	MGA Mystique 4MB
サウンド	Sound Blaster 16
PURE3DⅡドライバ	Ver.1.10.01 (5/14付け)
PURE3DⅡの設定	リフレッシュレートはすべて60Hz、メモリクロック93MHz、Direct3D・GlideともにVSYNC待ちをしない

■FINAL REALITY

PURE3DⅡ 12MB

25 Pixel	5A	100.68kpps	3.218Rmark
Robots	5A	27.91rips	7.230Rmark
Fillrate	5A	58.07MPps	12.570Rmark
City scene	5A	38.43rips	9.537Rmark
Direct3D bus transfer	5A	9.68MBps	0.827Rmark
Overall 3D			3.297Rmark

25 Pixel	5A	101.91kpps	3.257Rmark
Robots	5A	28.08rips	7.276Rmark
Fillrate	5A	117.71MPps	25.478Rmark
City scene	5A	38.57rips	9.571Rmark
Direct3D bus transfer	5A	9.47MBps	0.809Rmark
Overall 3D			3.641Rmark

■QUAKEⅡ

PURE3DⅡ 12MB

640×480ドット	41.1fps
800×600ドット	40.2fps

640×480ドット	40.1fps
800×600ドット	40.1fps
1024×768ドット	40.0fps

FINAL REALITYの結果からは、非SLIとSLIの違いがFillrateだけであるということがわかる。SLIの必要性は、フィルレートがネックとなってしまうようなハイエンド環境にあってさらにパフォーマンスの向上を望んでいるか、もしくは、高解像度表示を望んでいるときにだけ感じられるといえる。

QUAKEⅡの結果からいえることは、推定環境のCPUがネックとなってしまっていて、PURE3DⅡの真価が発揮されていないということだ。3Dfx Interactive社によると、PentiumⅡ 300MHz以上で理想のパフォーマンスを発揮するという。仮にCPUが限りなく高速なものだとすると、800×600ドットの結果は640×480ドットの64%程度に、1024×768ドットの結果は640×480ドットの40%程度になるはずである。また、非SLIとSLIでは表示可能な解像度が異なるだけで、パフォーマンスに差はない。これもCPUがネックとなっているからだ。

Computer Games Developers Conferenceレポート
1998年後半の3Dアクセラレーションは

5月4日から8日までの間、カリフォルニア州ロングビーチで開催された「Computer Games Developers Conference」(以下、CGDC)は、草の根運動から発した開発者による開発者のための祭典である。CGDCとは、ビジネス、テクノロジー、デザインといったゲーム制作、業界の動向、未来をアカデミックに話し合い、自分たちが開発した技術を公表してその英知を分かち合うセミナー重視の「業界会合」だ。11年前に行われた第1回目は300人だった参加者も、今年は7,000人を超えるディベロッパーたちが世界から集まってきた。

3Dグラフィックはますますヒートアップ Voodooとその対抗勢力の新しいチップ

DirectPlayの登場など、ネットワークに関する話題が多かった前回に比べて、今回のいちばんのホットトピックは、やはり新世代3Dグラフィックチップだろう。3Dfx Interactive社が開発したVoodooチップファミリーは、現在のところ全世界で400万個を出荷しており、パソコンゲーム市場の85%以上を占めている。このような状況の中、他社も負けじと新世代チップを投入してきている。

3Dfx Interactive社
Voodoo2、Voodoo Banshee

今春登場したVoodoo2チップ。そのクオリティばかりでなく、対応ゲームの量を見せつけるかのように多くのモニターを並べていた。出展されていたゲームは「UNREAL」「HALF-LIFE」「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」「THIEF:THE DARK PROJECT」などのほかに、Rage Software社の新作「WAR OF THE WORLD」も素晴らしい出来栄えだった。

関連ブースでは、Orchid社が12MB版のRighteous 3D IIをPentium II 400MHzのマシンに2枚装着し、HALF-LIFEのデモを公開しており、見る者を驚かせていた。また、新興のMetabyte社が近くのホテルで自社初開発のWicked 3D 12MB版を公開した。興味をそそられたのがMetabyte社自らが移植しているH3D社のVRヘッドセット、H3DステレオLCDグラス専用のQUAKE IIだ。Pentium II 300MHzに1024×768ドットのSLIモードでデモが行われていたが、スモークエフェクトなどは予想以上に優れていた。

Voodoo Bansheeチップ(以下、Banshee)について語れることは現在のところほとんどない。分かっていることは、「BansheeはVoodooに対するVoodoo Rushのようなもの」ということぐらいである。発売は1998年の夏中といわれている。Bansheeにはいくつか種類があり、Bansheeプラスという低価格版や、年末にはBanshee2という強化版も発売される予定になっている。

Bansheeは3Dばかりでなく、2DやVGA(DOS)、ビデオコントローラーにも対応しているのが特徴で、4～16MBのSDRAM／SGRAMが搭載される。既存のVoodoo2チップが90ミリオンピクセル/秒のフィルレートなのに対して、さらに最高で40%近くのパフォーマンスの向上を目標にしているという。しかも、2Dアクセラレーションも発売時ダントツで最速になるであろうという予測だ。表示可能な3Dエフェクト機能も多数増える予定だ。

Glide APIの今後についてだが、Bansheeが出た時点でVer.2.6へ、その後Ver.3.0へとバージョンアップされていく予定。Glide2.xと3.xでは互換性がないとの情報もあるが、Glide 3.0使用時のVoodoo2のパフォーマンスは3ミリオントライアングル/秒まで向上するという。

NEC／Video Logic社
PowerVR Second Generation

次世代PowerVRチップ(別称:ハイランダー)としても知られているのが、PowerVR Second Generation(以下、PVRSG)だ。1998年2月にはディベロッパーに開発キットが手渡され、CGDCのブースでもすでにUNREALや「ULTIM@TE RACE PRO」「FORSAKEN」といったデモが動作していた。最大のRAMサイズは32MBで、1.2ミリオントライアングル/秒(ピーク時4M)のトライアングルレート、100ミリオンピクセル/秒のフィルレートというパフォーマンスを誇る。

レンダリングはPCX2と同じようにタイルベースで行われるが、PCX2が32×1ごとのレンダリング技術だったのに対し、PVRSGでは32×16ごとになるため大幅なパフォーマンス向上が見込まれている。Zバッファリング(壁の向こうの部屋など、Z軸上で見えないテクスチャーポリゴンを除去する方法)機能はないものの、最後に表示されるピクセルが見つけられた後でテクスチャリングやエフェクトを施すという手法を採用しているため、フィルレートもアップしている。最近話題になっているバンプマッピング(bump mapping)も、DirectX6でスタンダード化されつつあるTriTech社規格ではないものの、独自のオンチップデザインで32ビットになり、DirectX6とも共存できるものらしい。

PVRSGを特徴付けるユニークな機能といえるのが、スーパーサンプリング(super sampling)とボリューメトリックエフェクト(volumetric effect)である。スーパーサンプリングは、PowerVRがフレームバッファを使わないという特徴を生かし、最大で2048×2048ドットまでのフレームをレンダリングできる。ただし、ディスプレイ時のフレームレゾリューションは1600×1200ドットまでに制限されている。

ボリューメトリックエフェクトとは、PVRSGが持つポリゴンで形どられた体積を計算し、その体積に含まれたポリゴンすべてに一定の処理をする能力から生み出されるエフェクトのこと。ボリューメトリックフォッグ(volumetric fog)やダイナミックライティング(dynamic lighting)のほか、空間内の一部にエックスレイエフェクト(X-ray effect)をかけ、その場所を通る時のみ、キャラクターが骨格だけになるといった効果も出せるようになる。

Do! Voodoo

ここまで進む

PVRSGはチップの価格が30ドル前後ということもあって、今後ハードウェアベンダーのサポートで勢力を付けてくるだろう。2D／3Dのコンボカードも開発中と言われるが、OpenGLに対していまいち前向きでないのが残念なところかも知れない。

PVRSGが誇るエックスレイエフェクトのデモ。恐竜が動くたびに、球体内にある体部だけがエックス線表示される。映画「TOTAL RECALL」を思い出すが、ゲームではどうなるか？

S3 Incorporated
Savage3D

「S3」という名を聞くと、真っ先に浮かぶのが低価格の3Dグラフィックチップとイメージだろう。今回、いい意味で期待を裏切ったのが新しくハイエンドチップとして開発されたSavage3Dである。ブースでは、インテルのi740やVoodoo2チップ搭載ボードとの比較デモが「TUROK：DINOSAUR HUNTER」を使って行われていた。どちらのチップにも負けず劣らずのパフォーマンスだった。特に、Voodoo2との比較では、10fps近く上まっていたのではないだろうか。自慢は何といってもそのスピード。現在主流のバイリニアMIPマッピングではなく、シングル サイクル トライリニア アーキテクチャーで、フィルレートが125ミリオンピクセル/秒というパフォーマンスを実現している。

S3の強みは、マイクロソフトから援助を受けることになったテクスチャーコンプレッション技術「S3TC」だろう。S3TCは、テクスチャーデータを最高で1／6にまで圧縮させ、開いたスペースにテクスチャーを詰め込むことで、チップのフレームバッファーを倍増して、AGPの4×モードの処理能力を引き出そうというものである。これは、7月にリリースされるDirectX6.0で標準化される圧縮技術でもあるのだ。

また、完成して2週間というSavage3Dのテクノロジーデモはほとんど見ることができなかったが、フォグ（煙効果）などはたばこの煙を横から撮影しているのかと思えるほど美しい効果であった。

背景のテクスチャーは、マイクロソフトがほれたS3が誇るテクスチャーコンプレッション技術使用のもの。そのリアリティには驚嘆させられる

Nvidia 社
RIVA TNT

Id Software社のジョン・カーマック氏に、「QUAKEⅢに理想のプラットフォーム」と言わしめたのがRIVAファミリーの次世代チップTNTである。TNTの魅力は、そのパフォーマンスだ。また、Nvidia社によるテストしか行われていないのだが、3.2GB/秒のフレームバッファーバンド幅で、100MHzどころではなく200MHzまでサポートできるアーキテクチャーが最大の特徴だ。フィルレートは250ミリオンピクセル/秒（BansheeやSavage3Dの約2倍）、トライアングルレートはピーク時で8ミリオンピクセル/秒という怪物的な数値が報告されている。 マイクロソフトのPC98イニシアティブや、DirectX6.0規格にもかなり積極的な姿勢を見せている。

2Dアクセラレーションは128ビット、VGA／SVGAは32ビットで、3Dゲームはもちろん、アプリケーションからDVD、ビデオコンファレンスまで快適に楽しめるようになる。エフェクト機能も標準となりつつあるマルチテクスチャリングや、バンプマッピングはカバーしている。これに加えて、リアルタイムにテクスチャーを反射させるリフレクションマッピング（ミラーエフェクト）、複数のテクスチャーを重ね合わせるエンバイロメンタルマッピング、プロシージャルテクスチャーなど、テクスチャーのブレンド機能が強化されている。デコボコ表現では新しいステンシル（stencil）用のバッファーが8ビットあるのも特徴だろう。

処理スピードだけでいえば、現行グラフィックカードの10倍の性能はあるTNT。このチップのパフォーマンスを最大限に利用すればアーケードマシン並のゲームが実現できるだろう

Matrox社
MGA-G200

MystiqueやMillenniumでおなじみのMatrox社が、次世代フラッグシップとなるべく開発したのがこのG-200チップだ。TV出力の利点を生かして、会場でも「INCOMING」や「MOTORHEAD」のデモを大型スクリーンで見せていた。

1.5ミリオンピクセル/秒というトライアングルレートは標準的だが、G-200はVCQ（Vibrant Color Quality）レンダリングという機能を持った、128ビットデュアルバス3Dアーキテクチャーになっている。これは、32ビットで描かれたテクスチャーマップを、レンダリングパイプラインを通してもそのまま32ビットでディスプレイ表示できるものだ。カラーレンダリングばかりではなく、Zバッファリングにもこの性能が生きてくる。 美しいグラフィックを使ったゲームを売りとするPsygnosis社、Rage Software社、Gremilin社、Criterion Studios社といったヨーロッパの名だたるソフトハウスのサポートを受けているのもこのためであろうか。モニターの画面表示が16ビットカラーに設定されている場合でも、最終過程まではすべて32ビットで内部計算され、最後の表示段階でディタリングされて16ビットに落とされるため、色落ちも最小限なのだそうだ。

早ければ7月中にも登場するMystique G-200、Millennium G-200ともに、8MBで$169程度と安価になる模様。16MBも発売されるが、8MB版を別売りのドーターカードと組み合わせて16MBへアップグレードすることも可能になる。AGP（2×モード）のみで、PCIバスのサポートは現段階ではまだ検討中である。

G-200のテクニカルデモの画面写真。32ビットレンダリング機能と、VCQのアドバンテージを生かした光の表現が美しい

UO.net

Vol.003

早いもので、筆者のブリタニア生活もβテストの時から数えて10ヵ月。人生というには大げさだが、ステータスを上げることばかり考えていた青春時代。持ち家が欲しくて、お金ばかり貯めていた中年期。名声（高いNotoriety）が欲しくてモンスター討伐に明け暮れ、欲しいものがすべて手に入ってしまうと、日常の生活を送る毎日が、楽しいと感じられるようになった。さて、今回はだれもがあこがれるマイホームについて紹介する。　文／安井 勉

一生、宿屋住まいでよろしいのですか？

ブリタニアで安全にログアウトするためには、宿屋または酒場でというのは常識だ。もしくは、キャンプファイヤーを焚いた後に、ベッドロールを使って野宿という手もある。町中や草原、森、あろうことかダンジョンの中で、なんの準備もなしにログアウトすれば、しばらく無抵抗状態のままブリタニアに残ってしまう。そのようなキャラクターは、Freezedの表示がAllnameマクロなどで確認できるため、PKまたは泥棒のえじきである。運が良ければモンスターに殺されるぐらいで済むかもしれない。

しかし、マイホームを手に入れれば、ログアウトに神経を使う必要はなくなる。自宅のかぎを持って家の中でログアウトすれば、即座にブリタニアの世界から消える。少なくとも、1サーバーで5人まで登録できる別のキャラクターにチェンジすることが、だれの目を気にすることもなく、安全に何回でも好きなだけできるのだ（もちろん宿屋で同じ行動をとることも可能で、特に人目をはばかるようなことではないが……）。

銀行に預けることができるアイテムの重量および数に制限が課されていることは、ブリタニア住人の共通不満だ。しかし、マイホームがあればアイテムは床に置けるだけ保管できる。ペットもわざわざ預けなくてもいいし、Venderと呼ばれる売り子を雇うこともできるようになる。

blacksmith's shopは小さな家だが、かじ屋の作業が行えるほか、パンも焼けるので人気が高い

マイホームを持つことは、ブリタニアンの人生を大きく変えるだけの魅力がある。ところが、家というものは安いものではない。最も安価なテント類にしても、ブリタニアの酒場でワインを2,500本も空けられるほど高価なのだ。

ブリタニアのArchitectでは、ローンの取り扱いは一切しない。大都市に散らばる銀行も、どこかの国の銀行のように、泣いて拝んでも金を貸してくれる気配すらない。考えてみれば、金を貸してくれないのは当然のこと。ブリタニアの土地は共有資産なので、空いてさえいれば、どこでも家を建てて構わず、土地代も請求されない。つまり、土地には担保価値がない。加えて、債務を負うべき冒険者であるプレイヤーには、定職もなければ定収入もなく、PKに殺されても生命保険金すらおりない。これでは、どんなに投機的な銀行でも金を貸すことはありえないだろう。つまり、家の権利書は、自分の手に汗して、コツコツと貯金をして購入するしかないのである。ゲームであるのに、なんだか現実世界と妙に重なってしまうのは筆者だけだろうか。

しかし、このまま定住地がないままというのも寂しい。ここは一大決心をして、蓄財に励もう。

権利書を使うと建設位置を指定するモードになる。画面では樹木が邪魔をして建てられない。ほかにも道路や畑の上、町中などには建設不可能

家を購入したは良いが、やはり気苦労は絶えない

年に1厘の利子すらつかない銀行預金で、爪に火を灯すような貧乏生活を続けながら、やっとのことで手に入れた家の権利書。小さなお庭には季節ごとにお花を植えて、借家住まいでは許されなかった犬か猫も飼いたい（実際、ペットを連れて宿屋でログアウトされると、通路をふさがれたりして、ほかのプレイヤーの迷惑となる）。ご存じのとおり、新居でしかも持ち家を手に入れようという時の奥様のはしゃぎぶりは万国共通だ。ちなみにペットはともかく、Small stone keepまたはCastleを除いて庭はない。あったとしても植物の栽培は不可能である。

ArchitectのNPCから、権利書を買うのも一苦労だろう。テントの次に安価な権利書でも3万8,000gpを超える。お金の重さは760ストーンにもなり、通常のStrengthでは到底持ち運べる重さではない（最大Strengthは100で、430ストーンまでしか持ち運べない）。しかし安心してほしいのだが、2,000gpを超える買い物については、代金は銀行引き落としで決済されるため、わざわざ町中をバケツリレーする必要はないのである。家の権利書は小さな家のものであればProvisionerでも購入でき、値段は変動している。同じ町でも、NPCによって売値は異なるので、よく確認してから購入したい。

買う直前に、隣に怪しげなキャラクターがいないかは必ずチェックしたい。何しろ家の権利書は最も高価なアイテムであるから、他人のバックパックからアイテムを盗む泥棒にとっては、生命を賭けるだけの価値がある。買った直後に盗まれたりしたのでは、目も当てられないのだ。

さて、目的の権利書を手に入れたら、家を建てる場所まで大急ぎで移動しよう。権利書を買ってから建設場所を探しても構わないが、昨今の住宅事情では便利な位置に建てられることはめったにない。一時はすき間というすき間に、びっしりと家が建てられていたこともあった。土地がなければ、権利書は無駄になる。できれば候補地を確保してから、権利書を手に入れよう。そして、候補地近辺のルーンはあらかじめ作っておくことだ。

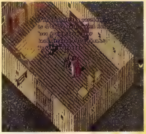
平坦で、障害物（樹木、畑、NPC、動物、モンスター、プレイヤー、PK）などが存在しない場所でなければ家は建てられない。権利書をダブルクリックすると、マウスカーソルが家の形に変わるので、任意の位置で左クリックしよう。TowerやCastleを建てた時ほどではないが、家が突然現れる感激は言葉では言い尽くせないものがある。家が無事建ったら、バックパックには家のマスターキーが入っている。銀行の金庫にも予備のかぎが入っていて、1本ぽっきりというわけではない。次にかぎをダブルクリックして選ぶと、かぎに名前を付けることができる。不本意にも落としてしまった時に、拾ったプレイヤーが悪用できないように、自分だけが分かる名前を付けるとよいだろう。

家の出入りは、かぎさえ持っていればドアをダブルクリックして中に入ることができる。ドアはしばらくすると自動的に閉じるが、すばやく閉めないと、心ないプレイヤーが闖入してくることもある。Last Objectのマクロで、入ったら即閉める習慣を着けよう。

さて、いよいよ新居での生活の始まりである。家の管理で気を付けたいことは二つある。一つはかぎの管理だ。ブリティッシュ城より小さいとはいえ、一城の主であるプレイヤーは、家のかぎを持ったまま、フラフラとダンジョンに出入りするようなことは避けたい。また、町中で用事を済ませる時も、泥棒が常にバックパックの中身を狙っていることを忘れてはならない。冒険や買い物にでかける時は、銀行にかぎを預けるなどして、万が一の事態に備えておこう。二つ目は、家が傷んで崩壊してしまわないようにメンテナンスをすることだ。家は、地球時間で9日間出入りがないと、自然消滅するようになっている。1週間以上ゲームができない場合は、親しいプレイヤーに家の管理を頼まなければならない。家がどの程度傷んでいるかは、signpostを左クリックすれば分かる。

家について、最後に心寒い話をしなければならない。実はバグ利用による不法侵入が横行しており、施錠した家でもアイテム保管庫としては役に立たないのである。これはこれで避ける方法もないわけではないが、現時点でもこの不正行為が行われているという点が問題だ。バラ色のマイホームの夢に水を差すようだが、筆者のTowerも総額10万gp以上の被害を受けている。早急なる対策を切に望むところである。

知らない人の家だが、お花が植えられている。お花は普通の方法では入手できないため、なんだかうらやましい。家は少し傷んでいる程度で問題ない


大枚4万4,102gpはたいて、ついにマイホームを手に入れた。酒場のワインに換算すると5,512本分で、1本1,000円だとしても550万円だ。意外と安い？

家の権利書価格リスト

名称	価格(gp)	備考
blue tent	2万0,247	テント
green tent	2万0,247	テント
small brick house	3万8,652	
blacksmith's shop	3万8,652	かじ屋
miller's shop	3万8,652	粉引きとオーブン
clother's shop	3万8,652	糸紡ぎと機織り
weapon training hut	3万8,652	訓練
pickpocket's den	3万8,652	盗みの訓練
thatched roof cottage	3万8,652	
wood and plaster house	3万8,652	
stone and plaster house	3万8,915	
field stone house	3万8,915	
large smithy	13万5,934	大きいかじ屋
brick house	13万8,301	
two-story stone and plaster house	17万0,378	
two-story wood and plaster house	17万1,167	
tower	38万5,452	
small stone keep	59万1,849	
castle	90万9,990	

価格は変動制のため、あくまで目安程度に

IMPUL

今回も、いつものように山ほどモジュールのアップデートがあったが、QUAKE II本体のバージョンアップがなかったため、特に大きな変化はなかったように思われる。　文／baron（小辻秀宜）

Ver.3.15がついにリリース かなり多くの変更点が

3カ月の沈黙を破って登場したQUAKE IIのバージョンアップパッチVer.3.15は、Ver.3.12以来の大幅な変更が加えられた。内容を具体的に見ると以下のとおりだ。

① マルチプレイ用にデザインされたマップ「match1」（Reckless Abandon）の追加
② VWep(Visible Weapons)のサポート（ただし、別途ダウンロードしなければならない）。今回のリリースに伴い、VWep側もバージョンアップしている
③ ネットワークパケットの最適化により、対戦中ハイパーブラスターを使っても遅くならなくなった
④ 自動ダウンロードをサポート。マップおよびテクスチャモデル、サウンドスキンやweapon.md2（ただし、VWep用のweapon.md2は含まない）がダウンロード可能。また、オートレジューム機能もあるので、ダウンロード中に回線が切れたとしても再接続すれば続きをダウンロードできる
⑤ メニューのMultiplayer中のPlayer Setupで接続スピードの設定ができるようになり、以前は手動だったrateが自動で書き換わるようになった
⑥ 対戦中のプレイヤーの動きがNETQUAKEや最新版のQWAKEWORLDのように変更された。これによって空中での制御がしやすくなり、垂直方向のスピードもアップされた
⑦ 不正コピー防止のためのCDチェックが外された
⑧ プロトコルの変更を行なわれたためにVer.3.14サーバーへの接続ができなくなった。しかし、Ver.3.14のときのモジュールはそのまま使える
⑨ メッセージ連打防止機能の追加
⑩ gender（性別）の追加。この機能により新たに追加したモデルに対して好みの性別を割り当てることができるようになった。性別を割り当てると、死んだ時のメッセージが性別に応じた内容になる
⑪ サーバー側でのIPバンの追加。マスクもできるため、特定のプロバイダからの接続をすべて拒むこともできる

そのほかにもサーバー側での変更やモジュール作者のための配慮など多くの変更点がある。

関連ホームページ

Id Software社のHot New Stuffのページ
http://www.idsoftware.com/hot/index.html
VWep
http://www.telefragged.com/vwep/

接続スピードの設定がメニューに加わり、自分に合った通信環境がより実現しやすくなった

今回新たに追加されたReckless Abandonは、要所に溶岩の池がある。落ちないよう注意しつつ、相手と戦わなくてはいけない

通なQUAKER養成コラム

英語の苦手なQUAKERに日本語HP

毎日のように出てくる新しいモジュール。スクリーンショットを見た感じだと、とても面白そう。しかし、ダウンロードはしてみたものの、readme.txtは英語オンリー。インストールの仕方さえ分からない。

そんなあなたに強力な味方となってくれるページが、このFUJIWARA'S WEBだ。現在出回っているモジュールの有名どころを、独特の口調で詳細に解説してくれる。

5月17日の時点で解説してあるモジュールは以下のとおり。

1.JailBreak
2.RocketArena 2
3.CTF
4.Chaos Deathmatch
5.Freeze Tag
6.Assassins
7.Holy Wars
8.Cry Havoc
9.SuperHeroes 2
10.King of the Hill

FUJIWARA'S WEB
http://home4.highway.ne.jp/kazzzz/

デスマッチについて考える

結成されたばかりのQUAKE IIのクランSFJ（Super Family Japan)。DOOMERとして、その名を轟かせた面々による強力クランだ。メンバーであるSekip氏の書かれた「QUAKE II DM（デスマッチ）考察」は必見だ。1対1の場合と乱戦の場合を分けて、考え方や取るべき行動が彼の経験に基づいて書かれている。自分の対戦スタイルを確立できた人も、まだできていない人も参考になるのではないだろうか。

また「QUAKE II 戯言集」も、一QUAKERがどういったことを考えながら対戦しているのか、が分かって面白い。

SFJ のホームページ
http://www.mars.dti.ne.jp/~sekip/

S E 9 9 9

残念、QUAKE Zoneが閉鎖

6月号で紹介したカナダのニュースサイトQUAKE Zoneだが、4月26日をもって閉鎖してしまったようだ。簡潔に見やすく書かれていたページだけに非常に残念。

個人的には、かなり大きなニュースだった。

QUAKE界を揺るがしたBackdoor事件 主要サーバーに打撃

ゴールデンウィーク中の5月2日に、QUAKE界を揺るがす事件が起きた。それが、このQUAKEWORLD and QUAKE II Backdoorだ。これは、デバッグ用に作られたと思われるサーバーの管理者用パスワードを悪用してサーバー上で管理者に成り済まし、暴言を吐いたり、サーバーの名前を変えてしまったり、最悪の場合サーバーをダウンさせてしまう、といったことまでする極めて悪質なものであった。

この事件により、国内の主要なサーバーもことごとくダウンさせられた。もちろん、私の立てているQWJ HIGHSCOREも例外ではなかった。

今回は、緊急避難用ということで修正するためのパッチが出たが、あくまで対症療法的なもの。

このパッチはサーバー用のものなので、クライアントには必要ない。

関連ホームページ

QuakeWorld and Quake 2 Backdoor
http://www.planetquake.com/arena/rconfix/

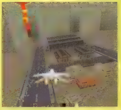
この1カ月に発表されたモジュールとURL

日付	モジュール名	URL
4月12日	Holy Wars Ver.2.0	http://www.planetquake.com/holywars/
4月13日	Mana Quake 1	http://www.bielby.u-net.com/
4月15日	Q2CTF+	http://www.quake2hq.com/h-t/
4月18日	Q2 Comp Ver.0.1	http://www telefragged.com/q2comp/
4月19日	Action Quake 2 Ver 0.89	http://action.telefragged.com/
	Assassins Quake II	http://www.planetquake.com/assassins/
4月20日	AirQuake II Alpha	http://airquake2.vortexq.com/
	ServerConfigMOD Ver.2.2	http://www.quake2.com/sconfig/
4月21日	Hot Potato CTF	http://qteam.stomped.com/
4月23日	Orange Quake II Ver.3 16c	http://www.captured.com/orange/q2/
	RIP CTF	http://www.zero-ping.com/rip/ripctf.shtml
4月24日	QWar2 Beta Ver.0.1	http://grc.quake2.com/shadowgate/
4月25日	NIQ for Quake II	http://www.planetquake.com/niq/
4月27日	Weapons of Destruction 5.4	http://www.telefragged.com/weapons/
	Quake II PaintBall	http://www.onr.com/user/joe/colortag/
4月28日	Expert Quake II	http://www.planetquake.com/expert/
	Battle of the Sexes Ver.2 9.5	http://spinoza.warzone.com/
4月30日	Lithium II Ver.1.0	http://www.planetquake.com/lithium/
5月1日	Weapons Factory Ver.2.1b	http://www.captured.com/weaponsfactory/
5月2日	Loki's Minions CTF Ver.3.18	http://www planetquake.com/lmctf/
5月3日	Revenge of Stroggos Ver 1.32	http://www.planetquake.com/ros/
5月4日	Chaos Deathmatch Ver.0.3	http://chaosdm telefragged.com/
5月6日	Quasar Ver.1.1	http://twisted.vortexq.com/
5月7日	Arena CTF	http://www.frag.com/deconstruct/
	Quake II Superheroes Beta Ver.10 CTF	http://www.planetquake.com/modsquad/super2/
	Freeze Tag Ver.1.41	http://www.planetquake.com/freeze/
	Linked	http://www.rit.edu/~mmb4684/quake2/linked/
5月11日	Stroggs Gone Mad Ver.1.1.00	http://www.inside3d.com/legion/
5月12日	Viking Mod 0.98	http://www.planetquake.com/viking/
5月13日	ThunderWalker Ver.1.51	http://www.thunderwalker.net/
	King of the Hill Ver.1.2a	http://www.planetquake.com/osp/
5月14日	Balance of Power	http://www.xmission.com/~redflame/bop/
	Rancor Ver.0.91	http://www.notgod.com/rancor/
5月16日	Disposable Heroes	http://www.planetquake.com/TheCoven/dh.html

続々と発表される新モジュール

この1カ月間のモジュールの動きを表にしてみた。バージョンアップが頻繁に行われているので、この号が出ているころにはさらに新しくなっていると思われるが、こういったモジュールが出回っているという参考にしてほしい。

CTF用モジュールのFreeze Tagは、敵にやられて死ぬ代わりに凍ってしまうというもの。凍った人間は、仲間が3秒間、人肌で暖めると戦線復帰できる。倒した敵をいかに解凍させないか、凍った仲間を救い出す3秒間をどう作り出すかなど、戦略的要素が増えている



戦闘機を操り、自由に空中戦を堪能できるAIRQUAKE II。マップこそQUAKE IIだけど、ここまで違うと、まったく別のゲームと言ってもいいくらいだ

高解像度プレイヤーへ 見やすい照準はここで入手

Voodoo2やRiva128などの高性能なビデオカードを持っているユーザーの中には800×600ドットや1024×768ドットでプレイしている人もいるだろう。確かに、高解像度はきれいでいいよね。でも、ちょっと不便なのは照準が小さくて見づらいこと。

これはそれを解消してくれるものだ。照準の大きさや色を変えて、高解像度でも見やすくしてくれる。QUAKE時代の十字クロスも入っているので、QUAKEに慣れた人にもお勧め。

照準のダウンロード
http://www.nephilim.com/brokenheroes/downloads/bhsitez2v2.zip (170KB)

John Carmack氏 今度の愛車はフェラーリ F50

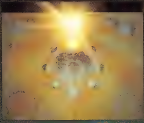
彼のプランを見ていると、4月17日と22日の2回にわたって、彼の愛車フェラーリ F50について書かれている。1度目は購入時の話で2度目はF40との比較だ。QUAKEチャンピオンのThreshにあげちゃったのもフェラーリだったけど、ほんとフェラーリが好きなんですねぇ。まったく庶民としてはうらやましい限り。

John Carmack氏のplanページ
http://finger.planetquake.com/qfplan.asp?userid=johnc

Falling Do

DIABLO定点観測

攻略本などが発行される以前の、DIABLOのゲームシステムがなぞに包まれていたころ、さまざまなデマやうわさ話がbattle.netで飛び交っていた。その内容はアイテムに関することが多く、いかにプレイヤーが高レベルのアイテムについて興味を持っていたかが分かる。『Play Online vol.001』でも、アイテム生成について解説したが、その後も、この手のうわさは尽きることなく現在でも繰り返しささやかれている。今回は、DIABLOの人気と奥深さを表わすうわさについて紹介する。　文／安井　勉


うわさのアイテムMap of the Starを使用すると、このような意味ありげなグラフィックスが表示される。アイテムとして使用しても何のメリットもなく、人騒がせなだけだ

ダンジョンで拾ってきたアイテムを鑑定する瞬間が、アイテムコレクターとしては至福のひととき。鑑定士に「いい仕事してますねえ」ぐらいつぶやいてほしいものだ

本当にあった突拍子もないうわさ

最もポピュラーなうわさとして、Full PlateのGodly Plate of the Whale（通称 GPOW）というまるい[illegible]が実在するという話があった。何人かのプレイヤーは「パブリックゲームで一緒にプレイした人からもらった」「本物だと聞いた」「大ボスであるディアブロのいる16階のさらに下で拾えるらしい」などと語って、実際のゲームで使用していた。もちろんGPOWは通常のゲームプレイでは入手できず、アイテムやモンスターのデータを書き換えたり、モンスターデータを[illegible]して、ねつ造されたものである。この系統のFull Plateとしては、Awesome Plate of the Lionが正規品では最高級となる。

実際のゲームには登場しないアイテムとしては、明らかにチート品と分かるDiablo Plateや、シングルプレイでしか入手できないユニークアイテムの転用があった。また、ユニークアイテムを指輪にして複数使用を可能にするような不正なプレイもあった。これらをチートだと自認して楽しんでいるプレイヤーについては、個人の楽しみであるから一概に悪いとも言えないが、正真正銘の本物だと思いこんでいるプレイヤーは「うわさの出所」になる。

モンスターから得られるアイテムのPrefixやSuffixは、モンスターレベルにより一定の範囲内でランダムに出現する。これが事実なのだが、これについても突拍子もない[illegible]のように信じられていた。有名なところでは、Demonspike Coatを装備しているとモンスターから得られるアイテムが高級になるという話があった。無論デマであるが、あのくせのあるユニークアイテムを無理して着[illegible]てまでもゲームを繰り返しているプレイヤーが後を絶たなかった。そのほか、ゲームホストを[illegible]ったプレイヤーのレベルに依存しているとか、最初に下の階に降りたプレイヤーのレベルに依存している（モンスターの強さにも影響する）、プレイヤー名にF、U、C、Kの4文字の[illegible]アイテム運が悪い……などと、よくもまぁ、これだけも[illegible]

AC100はまずまずだが、質の良いFULL PLATEが手に入ればいらなくなる。壊れない[illegible]、追加効果が多いし、Grisの店で売ると高く買い取ってくれるため好んで使うプレイヤーもいた

wn to Hell

伝説のCOWレベル

COWレベルといううわさも、永くささやかれていたものだ。このうわさはとてつもなく凝ったストーリーを持っていて、筆者も聞いた直後は「[illegible]」ったほどである。まず、Map of [illegible]がある。これは本来、[illegible]準備されていたアイテムだが、製品版では使われていない。うわさでは、このアイテムはディアブロからしか入手できな[illegible]で、使えば[illegible]フロアずつ[illegible]のダン[illegible][illegible]いるDIABLOに、[illegible]ンジョンが出現するというのだ。

通常の方法でディアブロを倒[illegible]てしまうため、だれか1[illegible]ゲームがロストしない[illegible]から再度JOINしてプ[illegible]順も、いかにもそれらしい。[illegible]は、タウンに予備の装備や余ったお金[illegible]置いてからダンジョンを攻略するプレイスタイルが流行していたため、ディアブロを倒さずに「お疲れさま」のゲームが多かった。つまり、プレイヤーの多くは、それほど何回もディアブロを倒した経験はない。また、[illegible]などでMap of the Sea[illegible]を[illegible]、それをbattle.netに流通させることで[illegible]度を深める努力もされていた。

なぜ、新しいダンジョンをCOWレベルと呼ぶかについては、[illegible]スクリーンショットまで紹介されていた)。

これは[illegible]プレイヤー[illegible]ゲームシステムを理解しているので、COWレベル[illegible]どの荒唐無稽なデマは流れてはいない。しかし、HELL/HELL(最も難易度の高い4フロア)を防具なしでMana Shieldも使わずに1人でクリアできた日本人Sorcererが[illegible]たといううわさを聞いた時には目まいがした。それは事実であって(つまりデマではない)、しかも筆者と同じオフィスで働くプログラマーだったからである(笑)。

この牛にまたがったSuccubusなど、ホームページのジョークネタに頻繁に登場する。ここにCOWレベルの入り口が出てくるといううわさも、もともとはジョークだったのだろうが……

ディアブロを倒してもアイテムが出ることはめったにない。出してもPrefix/Suffixのない RING MAILなどのお安いアイテムばかり。大ボスは意外と経済的に困窮しているのかもしれない。

[illegible]ームには、Lazarusを含めボスモンスターが3匹もいて、高級アイテムが手に入ることが多い。Red Vex、Blackjadeの2匹のSuccubusからユニークアイテム Engage Ringをもらいたいという濃い趣味のプレイヤーもいた。

Mac版DIABLOが発売

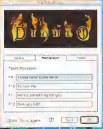
Macintosh版DIABLO(以下、Mac版)も、永らくbattle.netを騒がせ続けたうわさの一つである(もちろんうわさのような根拠に欠けるものではなく、Blizzard社からの公式なアナウンスがあったのだが……)。発売時期については、確たる情報がなかったため、1997年初夏から待ち続けたファンも多かった。

DIABLOは移動や攻撃に左クリック、魔法の詠唱やアイテムの使用に右クリックと、2ボタンマウスを酷使するタイプのユーザーインターフェースが採用されている。1ボタンマウスが標準のMacintoshでは、Mac版WARCRAFT IIと同様に、コマンドキーが右クリックの代替として使用するシステムになっている。Windows版に慣れた筆者の指は、ゲームプレイ開始後30分を経過してももつれてしまう。一つしかないマウスボタンに右手の人差し指と中指を乗せて、移動は人差し指、アイテムの使用は中指。アレっと思った瞬間にはポーションが間に合わない。特に、筆者が選んだRogueというクラスは、弓矢の連射のためShiftキーも多用する。慣れないMacintoshのキーボードにほんろうされてしまった。

画面はフルスクリーンで、Windows版とまったく変わらない。battle.netでWindows版のプレイヤーとゲームもできたし、アイテムの受け渡しも問題はない。マルチプレイの接続方法にAppleTalk Networkが追加されている点と、battle.netに接続した時に、Windows版だとDiablo Retail JPN-1チャンネルに自動的に入室するが、Mac版だとDiablo Retail 1となる点が異なる。ローマ字で日本語のチャットをするなら、Diablo Retail JPN-1などにチャンネルを移動するとよいだろう。

移植については完ぺきで、ネットワークゲームタイトルが少ないMacintoshユーザーにはうれしい1本となることだろう。ただし、Windows版のDIABLOとLANでマルチプレイをする場合には、注意が必要だ。Mac版が最初からVer. 1.04なのに対して、Windows版のCDはVer. 1.0であるため、Windows版にパッチを当てなければならない(battle.netでのプレイには自動的にパッチが当たるため不要)。Windows版のパッチはhttp://www.blizzard.com/library/patches.htmからダウンロードできるので、バージョンを確認して利用してほしい。

Windows版と異なる点は、スタートアップオプションのウインドウが立ち上がる点と、マルチプレイの接続方法に、AppleTalk Networkが追加されているなどで、[illegible]



Play Online 編集部からのお知らせ

ホームページへお立ち寄りください

Play Online編集部では、
　http://www.play-online.com/
にホームページを開設しております。このホームページでは、国内外のゲームメーカーへのリンク集や編集部からのお知らせのほか、ネットワークゲーマーのための掲示板とVoodoo Japanの掲示板も用意しております。これらの掲示板では、ビギナーユーザーからベテランユーザーまで、毎日アクティブに情報が交換されています。すべて無料で利用できますので、本誌と併せてご覧ください。

バックナンバーの購入方法

■購入方法
「Play Online vol.001」「Play Online vol.002」「月刊Play Online」のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。
①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)
弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法
郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。
郵便振替番号　00120-2-366750
口座名　株式会社アクセラ
TEL 03-3464-8285
でお願いいたします。
郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「Play Online vol.xxx希望」または「月刊Play Online ○月号希望」と明記してください。
なお、商品代金はvol.001が1冊1,280円(消費税込み)、vol.002が1冊1,260円(消費税込み)、月刊Play Onlineが1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。
万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。
バックナンバーに関するお問い合わせは、
株式会社アクセラ　販売部
TEL 03-3464-8285
までお願いいたします。

Play Online vol.001の主な内容

●ULTIMA ONLINEから見えるネットワークゲームの未来形
●もうすぐ寝るヒマがなくなる!? これがウワサのニュータイトル
●ここからスタートするネットワークワールド
●人気の3大ネットワークゲーム徹底攻略
　■DIABLO
　■QUAKE
　■X-WING VS TIE FIGHTER
●今すぐ遊べるジャンル別ネットワーク対応タイトル大全
★付録CD-ROMにWindows 95で楽しめるネットワークゲーム体験版16本収録

Play Online vol.002の主な内容

●今プレイできる究極ネットワークゲーム徹底攻略
　■QUAKE Ⅱ
　■JEDI KNIGHT
　■ULTIMA ONLINE
　■TANARUS　ほか
●業界の目利きが教えるネットワークゲーム環境改善ポイント
　■通信環境改善編
　■ゲーム環境改善編
●'98年式電子メールの遊び方
●ゲーム通だけが知っているとっておき情報
★付録CD-ROMにWindows 95で楽しめるネットワークゲーム体験版・パッチを多数収録

月刊Play Online6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
　■完全スクープ!　TANARUS日本語版
　■STARCRAFT
　■HEAVY GEAR
　■QUAKE Ⅱマルチプレイ攻略
　■WING COMMANDER: PROPHECY
●アクティブネットワークゲーマー宣言!
　パソコンの買い方から接続まで全部教えます
●VJのWEBマスターが案内する第2世代に突入したVoodooワールド
●豪華3大付録
　■TANARUSアクセスカード
　■Play Online特製エンブレム
　■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online7月号の主な内容

●DIABLO Ⅱ独占情報
●パソコンゲーム高密度攻略
　■Outwars
　■STARWARS REBELLION
　■STARCRAFT
　■3大サッカーゲーム早分かり攻略
●コアユーザーはみんな使っている ネットワークゲーマー必携ツール大全
●パフォーマンスとクオリティを考えた 1998年式サウンド環境改善計画
●付録
　■Outwarsポスター

特集3 ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス

Windows 98

導入前ポイント検証

1995年11月23日に登場したWindows 95（日本語版）から約2年8カ月を経て、Windows 98（日本語版）が登場する。ちまたでは、「何も変わっていない」「Windows 95の時ほど急速に普及しない」などと言われているが、実際のところはどうなのだろう。ネットワークゲーマーの視点から見ると、USBやACPIの正式サポート、最適化によるゲーム起動時間の短縮など、興味深い新機能がたくさんある。その一方で、現在使用している周辺機器やソフトがうまく動作するのかという疑問も生じてくる。

そこで、この特集ではパソコンにWindows 98をインストールし、ネットワークゲームを楽しむ上で気になるポイントを中心に記事を構成してみた。もう間もなく登場するWindows 98を導入すべきか否かは、この記事を読んでから決めても遅くない。

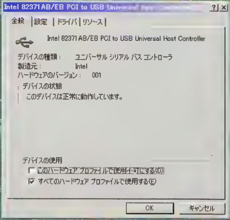
文／広野忠敏

Windows 98の気になる新機能

Windows98は、ネットワークゲーマーに革新をもたらすか？

Wind[illegible] 98日本語版の発売日が[illegible]りつつある。マイクロソフトが1997年に、一般のユーザーを対象にテスト(Preview Program)を行ったため、すでにWindows 98を体験している読者もいるだろうが、Windowsユーザーならば[illegible]になる存在。購入[illegible]、[illegible]ところで、ここではWindows 98(RC1)の[illegible]とともに、ネットワークゲーマーへ与えるメリットについて[illegible]てみた

Windows 98[illegible]はまもなく発売される。[illegible]が、新しい機能やツールは、ネットワークゲーマーにとって便利なものになるのだろうか



Windows 98からはUSB[illegible]ゲームパッドやジョイスティックなどのUSB[illegible]だろう

技術とともに進化したWindows 98

1995年にWindows 95がリリースされて、すでに2年余りが経過した。この2年の間に、パソコンを取り巻く環境も大きく様変わりしている。例えば、Windows 95の登場当初には、Pentiumが[illegible]、Pentium Pro、MMX Pentium、Pentium IIと変化し、また[illegible]に伴って新しいチップセットが[illegible]登場している。さらに、DVD、USB、IEEE 1394といった新しいハードウェア、バスマスターIDEといった新しいインターフェースなども登場。2[illegible]は[illegible]。Windows 98[illegible]の一つに、[illegible]大きく変化したハードウェア[illegible]。[illegible]Windows 95で[illegible]すると、プラグアンドプレイで[illegible]してくれ[illegible]、ドライバがないため利用できないことがあった。

Windows 98では、430HX以降のチップセット、USB、IEEE 1394、バスマスターIDE、AGP、ACPI、DVD、[illegible]、FAT32など、さまざまな[illegible]ハードウェアやインターフェースがサポートされる。また、このようなハードウェアを[illegible]プラグアンドプレイ[illegible]強化されている。[illegible]新しいハードウェアの中には、USBによるゲームコントローラーやDVDなど、ゲームに関するものも少なくない。

大[illegible]

気になるインターネット関連ネットワーク機能の強化

Windows 98の新機能の一つに、インターネット関連の機能強化が挙げられる。Windows 98には、インターネットエクスプローラー4.01(以下、IE4.01)が標準で搭載され、インターネットとの[illegible]が実現される。IE4.0のシェル統合は、従来のエクスプローラーで実現されていたファイルの扱いを、インターネットで接続された先のデータにも同様に扱えることを目的としている。つまり、ローカルデータとネットワーク上のデータがまったく同じ[illegible]で扱えるようにしたものだ。一言でいえば、シェルがWebブラウザーの機能を持つようになった。そのため、Windows 98では、Webページなどのインターネットのリソースを見るために、[illegible]ブラウザーを立ち上げる必要がなくなる。

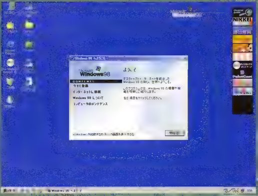
ネットワーク関連の機能では、複数のダイヤルアップネットワークを組み合わせて、バンド幅を太くすることでできる「マルチリンク」機能にも[illegible]サポート

されている。

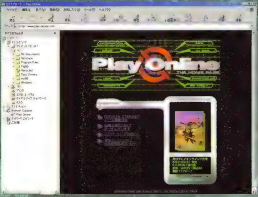
　では具体的にどんなメリットがあるか。例えば、28.8kbpsモデムに不満を覚え、今では56kbpsのモデムを購入して、ネットワークゲームを楽しんでいるユーザーもいるはず。そんな人は、眠らせていた28.8kbpsモデムを、押し入れから引っ張り出して、マルチリンク機能で生かさない手はない。より加速された、ISDN環境に近いレスポンスを感じるはずだ。[illegible]もいるだろう。

　ただし、このマルチリンク機能を生かすためには、ハードウェア環境や通信環境、プロバイダーなどが、条件に合ったものでなければならない。先の例で[illegible]状況でない限り難しい。また、コストの問題から一般家庭では、当然ISDN回線を引くだろう。そんな、さまざまな条件が必要になる。その詳細はQ&Aのコーナーで紹介することにする。

　また、インターネット上でWindows 98そのものをアップデートする「Windows Update」という機[illegible]ざWindowsのアップデートモジュールを自分でダ[illegible]ロードとアップデートの両方の作業を自動的に行ってくれる。



IE4.0のアクティブデスクトップ。[illegible]世話になる画面。操作はすぐに慣れるだろう。アクティブデスクトップ機能をオフにする[illegible]



IE4.0のシェル統合によって、エクスプローラーからインターネットのホームペ[illegible]ファイルと同列に並んでいるのが見える

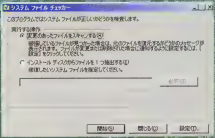
ゲーマーにも魅力のツール使わない手はない

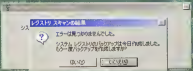
　新しいハードウェアのサポートやネットワーク機能[illegible]来たらプログラムを自動起動する「タスク」、無駄なファイルを整理するための「ディスククリーンアップ」、ディスクのエラーをチェックする「スキャンディスク」、アプリケーションの起動速度を高速化できる「デフラグ」など、システム周りのツールも新設されたり、改良されたりしている。また、Windows 95では、レジストリーやシステムファイルが破壊されてしまうと、[illegible]98では、システムファイルをチェックして問題があると復元してくれる「システムファイルチェッカー」や、レジストリーの問題を復元してくれる「レジストリチェッカー」などのツールも新設されている。

　ゲームのインストール、アンインストールを繰り返していれば、Windows 95が不安定になることもあるだろう。また、たくさんのゲームをインストールして、ハードディスク容量が不足になりがちだ。そんなユーザーには、まさに朗報といえる。

　なおWindows 98は、Windows 3.1、Windows 95からのアップグレードインストールと、DOSからの[illegible]さらに、Windows 95からのアップグレードインストールでは、Windows 95のシステムファイルを保存する[illegible]98をインストール[illegible]復元することができるのだ。

　このようにWindows 98では、さまざまな新しい機能が追加され、さらにWindows 95のバグなどもフィックスされている。新機能に関して、ここでは紹介できなかったものもたくさんある。次ページ以降では、[illegible]98の新機能」の各編で、より掘り下げて紹介する。Windows 98のリリースまであとわずか。心して[illegible]





[illegible]のゲームを楽しみたいのなら[illegible]システムファイルの問題を解決してくれる「システムファイルチェッカー」や、[illegible]レジストリーを復元してくれる「レジストリチェッカー」はまめに実行して[illegible]

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

Windows 98を導入すると、ネットワークゲームをプレイする際に、具体的にどのようなメリットを得られるのか？ Windows 98の新機能のうちで、ネットワークゲームに関連する機能はどれか？ ここからは、そうした疑問に対してQ&Aの形式で解説していく。質問はUSB関連、ネットワーク機能、グラフィック関連、ハードディスク関連、ノンジャンルの計5つのカテゴリーに分けてある。まずはUSBについての疑問にお答えする。

Windows 98でサポートされるUSB ネットワークゲーマーにとってのメリットを解剖

USB編

USB

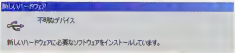
Q Windows 98で新しくサポートされるUSBとは、どのようなものなのか？

A USB（Universal Serial Bus）は、電話やオーディオなどのリアルタイム性が要求される同期デバイス、またマウスやプリンターといった非同期デバイスの接続をサポートする、新しいシリアルインターフェースのこと。USBの規格はコンパック、DEC、IBM、インテル、マイクロソフト、NEC、ノーザンテレコムなどが中心になって制定したものだ。現在では、さまざまなパソコンにUSBポートが搭載され、USB対応の周辺機器も出そろってきている。USBの特徴は、比較的に高速のデータ転送（12Mbps）をサポートしていること、一つのUSBバスに127台までのUSBデバイスを接続できることなどが挙げられる。USBデバイスを利用するには、USBポートに接続するだけだ。また、パソコン本体の電源が投入されている状態でも、USB機器を接続することができる「ホットプラグ」にも対応している。さらに、今までは新しいデバイスのためにIRQなどのリソースが必要な物も多かったが、USBではこうしたリソースを消費しないため、IRQ不足に悩まされることなく、新しいデバイスをパソコンに接続することができる。

USB

Q USBのプラグアンドプレイの仕組みは？

A Windows 95のプラグアンドプレイは、ハードウェアをマシンに装着した後でマシンを再起動した時に、プラグアンドプレイ対応ハードウェアが認識される。しかし、USBはホットプラグに対応した規格なので、Windows 95でのプラグアンドプレイのそれとはちょっと異なる。つまり、パソコンの電源を落さなくても、USBデバイスをUSBポートに接続するだけで、そのデバイスが自動的に認識されるような仕組みになっている。ただし、機器やドライバによっては、Windows 98を再起動しなければならないケースもあるかもしれない。というのも、USBそのものがホットプラグに対応していても、ドライバーが非対応だったり、Windows の制限で再起動しなければ、ドライバーの認識ができないものが出てくる可能性があるからだ。今のところOSの中核に密接に関連する機器はないが、OSの中核部分に関わるようなデバイスは、再起動せざるを得ない。ただ、この場合でも再起動が必要なのは最初のホットプラグだけで、2度目以降はドライバーがインストールされているため、再起動する必要はない。

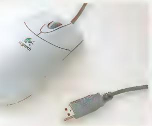


デバイスをUSBハブに接続してしばらくすると、デバイスが認識されているという表示が画面に出る

USB

Q Windows 98で使えるUSBのデバイスにはどのようなものがあるのか？

A 最近になって、USBのデバイスもさまざまな種類のものが出そろってきている。ネットワークゲームに関連するところでは、ジョイスティック、マウス、TAなどでUSBに対応した製品がリリースされている。さらに、キーボードやプリンター、イメージスキャナー、フロッピーディスクドライブ、ディスプレイなど実にさまざまなものがUSB接続に対応してきている。今後は、ジョイスティックなどのゲームデバイスについてもUSB接続が標準になると思ってよいだろう。



ロジクールからも、USB対応マウス「WheelMouse USB」が発売される。ウインドウをスクロールさせるのに便利なホイールボタンが付いている

USB

Q USB接続のTAはシリアル接続と比較して高速になるのか？

A パソコンのシリアル転送速度は、CPUやシリアルチップの種類によっても異なるが、高速なシリアルインターフェースカードを装着していない限り、115.2kbpsが標準的なスピードだ。一方のUSBは最大12Mbpsの転送速度までサポートしている。シリアルインターフェースとUSBの転送速度だけを比べても、USBに軍配が上がる。シリアルポートの転送速度の上限を越えた機器を接続しても、転送速度115.2kbps以上の性能を発揮することはできないのだ。つまり、MP接続で128kbpsの転送速度で通信できるTAなどをシリアルポート経由で使っていては、TA本来の性能を発揮できないわけだ。

その点、USB接続ならばより高速な転送速度をサポートしているので、TA本来の性能を発揮できるようになる。つまり、シリアルポートに接続したTAとUSBに接続したTAを比べると、USB接続のほうが転送速度は速くなるのである。ただし、これはTAの転送速度がシリアルポートの転送速度を越えるときだけ。115.2kbpsを下回る速度で接続した場合はどちらも変わらない。

また、シリアルポートにTAを接続する場合も、USBでTAを接続する場合も、プログラムではI/Oを利用するだけなので、CPUの負荷率は変わらない。

NECのUSB対応TA「Aterm IT 65 Pro」。オンラインで簡単にバージョンアップができる機能が付いている

USB

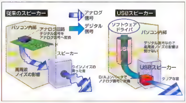
Q USB接続のスピーカーは音が良くなるって本当？

A USB接続のスピーカーは、デジタルスピーカーと呼ばれているもの。一方、サウンドカードなどに接続する通常のスピーカーは、アナログスピーカーだ。スピーカー本体の性能が同じものと仮定すると、アナログスピーカーはラインノイズが乗りやすく、ほかの機器の影響を受けることがある。

従来のアナログスピーカーでは、パソコンのサウンドカードを経由したアナログの音声信号が、そのまま増幅されて音を発する仕組みになっている。音声信号は、サウンドカード上のアナログ回路を通るのだが、そこでパソコン内部のデジタル回路が発する高周波ノイズの影響を受けてしまう。結果としてラインノイズが乗ってしまうのだ。

USBスピーカーでは、サウンドカードを必要としない。ソフトウェアによって、音声データがUSBを通してデジタル信号のままUSBスピーカーへ伝達される。デジタル信号化された音声データは、USBスピーカー内のD/Aコンバータでアナログ信号に変換され、音が出る。つまり、音声データはスピーカーに届くまでデジタル信号のままなので、高周波ノイズの影響を受けることはないのである。

松下電子部品では、USB対応のスピーカー（左）をすでに開発している（1998年7月末発売予定）。音響特性は、スピーカーが2way、再生方式はエアローハンマー、再生帯域が50Hz～40KHzとなっている。写真のスピーカーはまだ試作品なので、発売時には仕様やデザインが変更される可能性がある。また、マイクロソフトからもUSB対応のスピーカーの発売が予定されている（右）



USBスピーカーの場合、従来のスピーカーを使用する場合と比較すると、サウンドカードのDSPが行っていた処理をCPUが肩代わりすることになるので、CPU負荷率は上がることになる。音質は、音の出口までデジタル信号が行くので、ノイズの問題は解決できる

USB

Q USBハブとは何か？

A USBポートは、パソコンに一つだけしか装備されていない場合もある。このままでは、一つのUSB機器しか接続できないが、USBハブを利用すると、一つのUSBポートからたくさんのUSB機器を接続できるようになる。新しい機器を追加したいときにポートが余っていなくても、ハブがあればポートを追加せずに、気楽に機器を接続できるのだ。

ハブ（HUB）とは、ネットワークやUSBなどで複数のデバイスを1ヵ所に集中して接続するための装置で、自転車のタイヤ中心部のハブと同じ意味だ。つまり、ハブを中心として自転車のスポークのように、たくさんの機器を接続することができるようになるわけだ。USBハブには、ハブ単体の製品と、USBデバイスにハブが内蔵されている製品の2種類がある。いくつかのUSB機器を接続する予定があるなら、ハブ付きのUSBデバイスやUSBハブを購入したほうがよいだろう。

現在、市販されているUSBハブは四つのポートを持ったものが主流で、1万円前後で入手できる。

USBハブとUSBデバイスの接続は、ポートを差し込むだけなので簡単だ。また、ハブがあればデバイスをつなぎ変えたり、一度に複数のUSBデバイスを接続したりするときに非常に便利である

USBホットプラグは便利な機能

[illegible]Windows 98にUSBデバイスを接続して、USBホットプラグがどのように機能するかを検証してみた。利用したデバイスはUSB版の「インテリマウス」「サイドワインダーフリースタイルプロ」「サイドワインダープレシジョンプロ」の3つ。どのUSBデバイスも、Windows 98が動作している状態で接続してみたが、接続した途端に新しいハードウェアとして検出される。このときに、ドライバーがWindows 98のCD-ROMに含まれているものならば、CD-ROMをセットするだけで自動的に検索され、最適なドライバーがインストールされる。Windows 98に含まれていないデバイスの場合は、ハードウェア追加ウィザードのダイアログが表示され、ここからドライバーをインストールすることができる。ちなみに、Windows 98のハードウェア追加ウィザードでは、デバイスのメーカーが提供するフロッピーやCD-ROMなどからドライバーをインストールできるほか、マイクロソフトのサイトに接続して最適なドライバーを検索し、インストールする機能も追加されている。なお、1度ドライバーをインストールしておけば、次からはそのUSBデバイスを装着するだけで、すぐにデバイスを利用することが可能だ。

USB対応のジョイスティック、ジョイパッド、マウスがマイクロソフトから発売さ[illegible]ジョイパッド「サイドワインダ[illegible]

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

これがネットワークに関連する Windows 98の新機能とメリットだ

ネットワーク編

Network

Q Windows 98には、どんなインターネット関連のアプリケーションが付いてくるのか？

A ネットワークゲーマーにとって、インターネット上はまさにホームグラウンドだ。そんな自分たちの遊び場で、生活していくためのツールと言っても差し支えないのが、インターネット関連のアプリケーションである。当然のことだがこれらのツールが無ければ、最新のネットワークゲームに関する情報や、デモのデータ、あるいはパッチなどを探し当て、手に入れることができない。

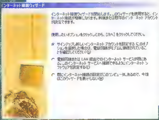
Windows 98に付属するインターネット関連ソフトは、

①Webサイトを見るためのブラウザー
「インターネットエクスプローラー4.0」
②インターネットメールとインターネットニュースを送受信するためのツール
「アウトルックエクスプレス」
③ビデオ会議に対応したチャットツール
「ネットミーティング」
④HTMLファイルを編集するためのツール
「フロントページエクスプレス」
⑤Windows 98上で動作する小規模なWebサーバー
「パーソナルウェブサーバー」

以上の五つである。

これらのツールに加えて、Windows 95からあった、DOSプロンプトで動作するTELNET、FTP、PINGなどもWindows 98には存在する。よって、余計なソフトをインストールすることなく、インターネット上のさまざまなサービスにアクセスすることができるようになる。例えば、ネットワークゲームをする前に、ネットミーティングによってプレイヤー同士で会話を楽しんだりすることも可能だし、アウトルックエクスプレスを利用して電子メールを送ったり、ネットニュースを閲覧・投稿することもできる。ちなみに、Usenetなどのニュースには、ネットワークゲーム関連のニュースグループもあるので要チェックだ。

また、これらのインターネット関連アプリケーションは、Windows 95に比べると、設定が簡単になった。Windows 98のインストール後に、インターネットエクスプローラー4.0のアイコンをダブルクリックすると、ダイアルアップ接続の設定ウィザードが表示される。画面に設定の指示が表示されるので、それに従って接続方法、プロキシサーバー、メールアカウント、ニュースの設定を行う。この設定で、ブラウザーだけでなくアウトルックエクスプレスやアウトルックなどの設定も同時になされるのである。それぞれのアプリケーションごとに設定を行う手間が省けるのだ。



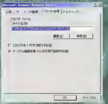
インターネットに接続するための環境が整っていれば、画面の指示に従って作業を進めるだけで、ダイアルアップの設定ができる。もちろん、Windows 95での設定をそのまま使用することも可能だ

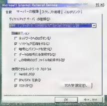
Network

Q ダイヤルアップスクリプトとは？ どのように使うのか？

A ダイヤルアップスクリプトは、インターネットで標準に利用されているPPP（Point to Point Protocol）やSLIP（Serial Line Internet Protocol）などのログイン手順以外のアクセスポイントへ接続するときに、その接続を自動的に行うためのものだ。例えば、プロバイダーの海外アクセスポイントには、PPPで利用されている標準のログイン手順では、ログインできないものがある。Windows 95ではこのような場合、ダイヤルアップ設定でダイヤルした後に、ターミナルウインドウを表示し、そこでユーザーIDやパスワードを入力してログインする必要があった。Windows 98では、ログインスクリプトを作っておけば、こうしたログインの手順を自動化することができる。ただし、国内のほぼすべてのプロバイダーはPPPを使った標準の認証を利用しているため、ダイヤルアップスクリプトを利用することは少ないだろう。

また、ダイヤルアップスクリプトはBBSやオンラインサービスへの接続も自動的に行えるようにすることができる。スクリプトはテキストファイルに書き、拡張子「.scp」で保存するだけでいい。ダイヤルアップ接続のプロパティからスクリプト処理タブを選択し、スクリプトファイル名としてスクリプトのファイル名を入力・設定すればいい。





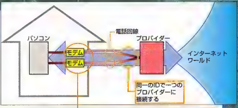
ダイヤルアップ接続に使われるスクリプトファイルの名前を入力する。これで、いちいち手動でログインを行う手間が省ける

ダイヤルアップサーバーの種類。やはり、現在標準的に使われているのはPPPによるログインだ

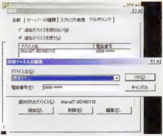
Q Windows 98でサポートされたマルチリンク機能とはどのようなものか?

A マルチリンクとは複数の回線接続を束ねて、あたかも見かけ上は、一つの回線としてインターネットに接続するための機能だ。Windows 98では、ダイヤルアップネットワークの設定で、マルチリンクを設定することができるようになっている。マルチリンクはISDN、アナログ回線のどちらでも利用することができる。例えば、アップロード時の場合だと、56kbpsのモデムとシリアルポートの二つを利用して、56k×2=112kbpsの転送速度を稼ぐこともできる(アップロード時の場合は33.6kbps×2で、67.2kbpsになる)。ただし、電話料金は接続回線分だけかかる(2本の回線を使用した場合、基本料金と通話料金がそれぞれ2倍になる)ので、注意が必要だ。

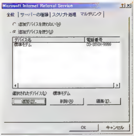
ところで、マルチリンク機能はダイヤルアップ接続の設定で行うが、マルチリンクで追加する別の回線の電話番号は、ダイヤルアップで接続するプロバイダーと同じプロバイダーの電話番号でなければならない。プロバイダーに同一のユーザー名で複数の回線にログインし、それらの回線を束ねて利用することができるようになっているわけだ。そのため、同じユーザーIDとパスワードで複数ログインができないプロバイダーでは、マルチリンク機能を利用することができない。また、自分のパソコンからプロバイダーまでの回線速度がどんなに高速になっても、プロバイダーの上流にあるバックボーンのパフォーマンスが悪ければ、それほど効果がないこともあるため注意してほしい。



複数の電話回線とモデムによって、同一のIDで一つのプロバイダーに接続する。インターネットに接続された、これらの複数の回線が、マルチリンク機能によって(見かけ上は)一つの回線として利用することができるようになる。転送速度は、原則的に使用するモデムの性能の合計速度になる。ちなみにISDNのマルチリンクは、Windows 98導入以前からMN128などのTAによって、すでに可能になっている



[編集]を押すと、選択したモデム・TAとプロバイダーの電話番号の変更ができる。また、使用するプロバイダーの電話番号も設定できる。この電話番号は、一つ目の回線が接続するプロバイダーの電話番号と、同一のものでなければならない



ダイヤルアップネットワーク内の、アイコンのプロパティから、マルチリンクタブを選択する。「追加デバイスを使う」にチェックし、[追加]を押すと、二つ目の電話回線に使用するモデムが表示される

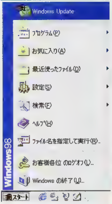
Network

Q スタートメニューにある「Windows Update」はどんなものなのか?

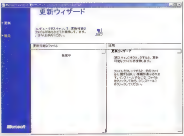
A 「TANARUS」や「STARCRAFT」など多くのネットワークゲームでは、ゲームサーバーに接続すると最新のパッチがダウンロードされ、常に最新のゲームクライアントでプレイができるような仕組みになっている。これとほぼ同等の機能が、「Windows Update」と呼ばれているものだ。スタートメニューからWindows Updateを選ぶと、自動的にマイクロソフトのサイトに接続し、Windows 98のアップデートモジュールがあれば、ダウンロードとセットアップが行われる。Windows 95では、自分でマイクロソフトのサイトに行き、アップデートモジュールを探してダウンロードしてから、ダウンロードしたファイルのセットアップを行う必要があった。

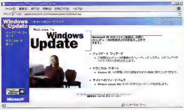
Windows 98では、そうした作業が自動化されているのだ。そのため、スタートメニューからWindows Updateを選ぶだけで、自分のパソコンにインストールされているWindows 98を、常に最新の状態に保つことができるわけだ。

ネットワークゲーマーとしては、気になるのがDirectXのバージョンアップもWindows Updateによって自動でなされるのか、という点だ。だが、残念ながらWindows Updateを使用しても、その点は検証できなかった。DirectXがアップデートされるかどうかについては、Windows 98の正式な発売日が決定になってから、アナウンスがあることだろう。



スタートメニューに組み込まれているので、いつでも手軽にWindows 98のアップデートを行うことができる





実行すると、Windows Updateのサイトにアクセスされ、Windows 98の最新アップデートモジュールが自動的にインストールされる。ただし、Windows 98のユーザー登録が済んでからでないと、実行されない

Q&Aで理解するWindows 98の新機能

画像関係の新機能がこれからのゲームを変える？

画像表示編

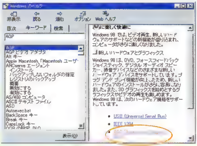
Q マルチディスプレイ機能とはどういうものか？ ゲームには対応しているのか？

A マルチディスプレイ機能は、Windows 98のディスプレイ関連の目玉ともいえる機能。1台のパソコンに複数のビデオカードを挿して、それぞれのビデオカードにディスプレイを接続し、さまざまな応用ができる。一つの画面のように表示する機能のほかに、ディスプレイの配置を変えて、それぞれ異なる画面を表示させることもできる。パソコン1台当たり、12台のモニターまでサポートしているが、ビデオカードをAGPまたはPCIバスに挿さなければならない。そのため、マザーボードが搭載するスロット数の制約から、実際には多くても4台程度が現実的だ。さらに、ビデオカードのドライバが、マルチディスプレイに対応している必要がある。マルチディスプレイの環境では、画面のプロパティの設定タブに、複数ディスプレイの配置をコントロールするプロパティが表示される。ここでディスプレイをどのように並べるのかを指定することができる。もちろん、ディスプレイによって表示解像度や色数を別々にコントロールすることも可能だ。

ところで、今のところWindows 98のマルチディスプレイに対応したゲームはリリースされてはいないが、今後は、マルチディスプレイのメリットを生かしたゲームが予想される。例えば、フライトシミュレーターでは、フロントビューをメインモニターに、リアビューやサイドビューをサブモニターに表示させることも可能になる。サイドビューでは、二つのモニターを左右別々に配置すると、臨場感も一段とアップするに違いない。また、リアルタイム戦略シミュレーションでは、ユニットのメイン画面をメインモニターに、パレットなどの情報画面をサブモニターに表示させることも、近いうちに実現されそうだ。そうなると、部屋が本格的なコックピットと化すこと間違いなし。

Q Windows 98は、AGPやMMXに対応しているが、ゲームも速くなるのか？

A DirectX5に対応しているゲームについては、Windows 98がAGP(Accelerated Graphics Port)やMMXに対応しているからといって、動作がそれほど高速になるわけではない。DirectX5に含まれるAPIは、すでにAGPに対応し、MMXの命令セットを使ってチューニングされているからだ。ただし、DirectX5のAPIを利用しているかどうかを別にすると、以下の条件の時に、若干パフォーマンスが向上する。AGP対応のグラフィックカードと、MMX命令セットを持ったCPUを持つマシンで、GDIを使った描画を多用するゲームをWindows 98上で動作した場合だ。しかし、昨今のゲーム、特にリアルタイム性が要求されるゲームのほとんどは、DirectX5のAPIを利用して作られている。そのため、Windows 98がAGP、MMX対応になっているとしても、その効果がはっきりと表われるわけではない。



Q Windows 98はAGPに対応しているが、PCIバス接続と比べて、どれくらいパフォーマンスが向上しているのか？

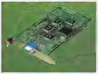
A AGPとは、アクセラレーターとメインメモリーを結ぶ専用バスの32ビットの規格で、データ転送速度が266MB/秒(バスクロック66MHz)のモードと、2×モードと呼ばれる533MB/秒(バスクロック133MHz)の2種類がある。

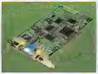
AGP対応のビデオカードはすでに発売されている。スペック的にAGPはPCIよりは良い(速い)という話は聞いていても、実際のところ、PCIに比べてどのくらいのパフォーマンスの向上が図られるかについては、興味のあるところだ。

そこで、実際に同一メーカーのビデオカードを用意して検証してみた。検証に使用したのは、カノープスのAGP

に対応する「PWR128A GTS」と、PCIに対応する「PWR128P GTV」。このカードを、デルコンピュータの「Dimension XPS R400」にインストールして、「FINAL REALIY Ver.1.01」でパフォーマンスを計測した。

結果は表の通り。結論を言えば、細かく見ると、PCI接続もAGP接続も同レベルの計測結果もあるが、今回の検証では、AGPの方がまあまあ快適にゲームを楽しめると言えるのではないだろうか。ともかく、PCIバスが一つ空くことは、メリットとなるだろう。正直なところ、AGPのデータ転送速度は、PCI(132MB/秒)の2倍あるのだから、1.5倍までとはいかなくとも、もっと良い結果を出してほしかった、という気もした。





マシン環境

[illegible]	PentiumⅡ 400MHz
[illegible]	SDRAM 128MB
[illegible]	E-IDE 14.4GB
[illegible]	AGP：カノープス「PWR128A GTS」
[illegible]	PCI：カノープス「PWR128P GTV」
[illegible]	Turtle Beach Montego A3D PC

ベンチマーク結果

	AGP	PCI
[illegible]	341.91kpps／10.927Rmark	319.28kpps／10.204Rmark
[illegible]	37.39rips／9.687Rmark	36.07rips／9.346Rmark
[illegible]	70 50MPps／15.259Rmark	70.22MPps／15.198Rmark
[illegible]	42.55rips／10.557Rmark	42.14rips／10.455Rmark
[illegible]	32.41MBps／2.770Rmark	23.05MBps／1.970Rmark
[illegible]	3.806Rmark	3.759Rmark

HDD編

基本的な部分の変更で進化したハードディスクへ

Q FAT32のメリットにはどのようなものがあるのか？

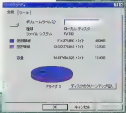
A FAT32は、Windows 95(OSR2)から利用できるハードディスクの新しいフォーマット。FAT32の最大のメリットは、大容量のハードディスクを効率よく扱うことができる点だ。従来のFAT16では、最高2GBまでのパーテーション(OSが認識できる、一つのハードディスクドライブの最大容量)しか扱うことができなかったが、FAT32では、2GBを超えるパーテーションを一つのドライブとして扱うことができるようになる(2TBまで可能)。今までは、2GBを超える大容量のハードディスクを使うためには、2GB以下でパーテーションを区切らなければならなかったが、FAT32を利用すれば、大容量のハードディスクでも一つのパーティションとして使うことができるのだ。

FAT32のメリットは、これ以外にもう二つある。一つはクラスターサイズが減少したこと。FAT16で2GBのパーテーションを利用すると、クラスターサイズは32KBにもなる。このクラスターサイズとは、ハードディスクがファイルを納めるデータ容量の最小単位で、どんな大きさのファイルでも、このクラスタサイズの整数倍になるのだ。例えば、1KBのファイルでも、実際のハードディスクの領域は、32KBを消費してしまうわけだ。つまり、非常に無駄な領域が多くなってしまう。では、FAT32のクラスターサイズはどうかというと、8GBまでのパーテーションで、クラスターサイズは4KB。FAT16と比較すると、実に8分の1になっている。つまり、FAT32では、ハードディスクのファイルの最小単位は4KBになるわけだ。実際、FAT16からFAT32に移行すると、ハードディスクに含まれているファイルの状況にもよるが、10%～15%程度は、空き容量が増える。

もう一つのメリットは、アクセススピードが向上すること。Windows 98では、FAT32を利用したハードディスクのアクセスメソッドが、若干パフォーマンスアップしている。実際に、同じハードディスクを使ってFAT16、FAT32でアクセススピードを比較すると、10%程度アクセススピードが向上している。つまり、FAT32を利用すると、FAT16よりもハードディスクへのアクセスが快適になるわけだ。

Q FAT16からFAT32に変換する方法はどうやるのか？

A Windows 95(OSR2)でも、FAT32はサポートしていたが、ハードディスクをFAT32にするためには、ハードディスクの再フォーマットが必要だった。この点もWindows 98では大きく改善されている。Windows 98でハードディスクをFAT32化するためには、FAT32でハードディスクを再フォーマットする方法と、ドライブコンバーターを利用する方法の二つがある。ドライブコンバーターは、FAT16からFAT32へまるごとハードディスクを変換してくれるツール。このツールを利用すれば、従来使っていたFAT16のハードディスクをそのままFAT32に移行することができる。

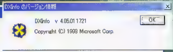


FAT32では、ハードディスクの基本原理が変わるため、さまざまな制約もある。FAT32にしたリムーバブルディスクは、FAT32と互換性のないOSからはアクセスできない。また、Windows 98でFAT32にすると、Windows 95には復元できないので注意が必要だ

ノンジャンル編

ネットワークゲーマーは知っておきたい Windows 98の気になるポイントを最後にまとめてチェック

Q Windows 98にプリインストールされるDirectXのバージョンは？



DirectXのバージョン情報。DirectX5のフォルダ内にあるDxinfo.exeを実行すると表示される

A Windows 98をインストールすると、デフォルトでDirectXが組み込まれる。DirectX5に含まれているDirect3D、DirectDraw、DirectInput、DirectPlay、DirectSoundなどのすべてのコンポーネントが、同時にインストールされる。ちなみにDirectXとは、ゲームなどのリアルタイム処理が多いプログラムで使用するためのWindows APIのこと。

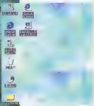
Non Genre

Q Windows 98へアップグレードすると、すでにインストールされているソフト（ゲーム）はどうなるのか？

A Windows 95からWindows 98へアップグレードした場合、レジストリなどの設定はすべて引き継がれる。そのため、Windows 95のコントロールパネルで行っていた設定はWindows 98でもそのまま残っている。また、コントロールパネルに含まれる設定だけではなく、ダイヤルアップネットワークやネットワークの設定なども引き継がれるため、新しく設定し直す必要がない。

Windows 98のスタートメニューからプログラムファイルを見ると、Windows 95のときにインストールされたゲームや、アプリケーションソフトがそのまま残っているのを確認できる。

すべてのゲームに関して確認したわけではないが、いくつかのゲームをWindows 98においてプレイした結果では、キーコンフィグなどの設定についても、Windows 95で利用していた設定は、そのまま問題なく使うことができる。もちろん、セーブデータもしっかりと残っている。



これがWindows 98をインストールする前のWindows 98のデスクトップ画面

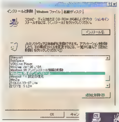
Windows 98インストール後のデスクトップ画面。アイコンがいくつか追加されているが、基本的に大きな変化はない。壁紙もWindows 95のものと同じだ

Non Genre

Q アプリケーションの追加と削除で、Windows 95への復元を選択すると、どの程度まで復元されるのか？

A Windows 95からのアップグレードインストール作業途中で、Windows 95の環境をバックアップするように指定した場合、アプリケーションの追加と削除からWindows 98を削除して、元のWindows 95の環境に戻すことができる。

Windows 98のインストール時にバックアップされるシステムファイルは、Windows 98がインストールされることで壊されてしまうWindows 95のファイルなどだ。具体的には、Windowsディレクトリやシステムディレクトリに含まれる、Windows 95標準のコンポーネントだけが対象となる。つまり、Windows 98をインストールした直後ならば、元のWindows 95の環境にほぼ正確に戻すことができる。ゲームに関して言えば、Windows 95の環境下でインストールしたゲームはきちんと残される。だが、Windows 98でインストールしたゲームやアプリケーションに関しては、残らないと考えていい。Windows 98のアンインストールを実行しようとすると、「Windows 98の実行中にインストールしたプログラムはもう一度インストールしなければなりません」という注意が表示されるのだ。よって、同様にWindows 98をインストールした後に、Windows 98に対応したドライバーの新しいバージョンや、サードパーティー製のシステムツールなどをインストールしたものも、完全には元に戻らないだろう。



アプリケーションの追加と削除から、Windows 98のアンインストールを選択し、［追加と削除］をクリックする。ちなみにWindows 98でハードディスクをFAT32へ変換した場合、Windows 98をアンインストールすることはできない

Windows 98からWindows95へ戻した後のスタートメニュー。Windows 98の新機能、Windows Updateのメニューが残っている。もちろん実行することはできない

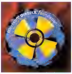
Windows 98のアンインストールが終了し、Windows 95に戻ったときのデスクトップ画面。なぜか壁紙が変化している。また、最初には無かったアイコンが存在している。Windows 98の名残だ

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第2回　DirectX SDKの中身

7月号で、本連載ではネットワークゲームの開発にマイクロソフトのVisual C++とDirectX SDKを使用することは述べた。今回は、DirectX SDKに何が含まれていて、使用する際に、どんな注意が必要なのかを解説していきたい。　　文／安井　勉



DirectX5.0 SDKのCD-ROM。DirectXのアイコン、ホームページのデザイン、セットアップ画面の最初の画像などにも、このマークが使用されている

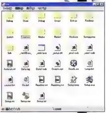


写真1　アスキー刊行の「DirectX5オフィシャルマニュアル」に添付されていたCD-ROMの内容。Licenseについては英文だが、確認しておこう

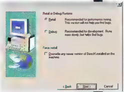
DirectX SDKのドキュメントファイル

マイクロソフトのホームページ(http://www.microsoft.com/directx/)でDirectX5.2 SDKの注文を行うと、CDが到着するまでに北米以外では2〜4週間かかるらしい。残念ながら、筆者もDirectX5.2 SDKのCDをいまだに入手していない。今回はDirectX5.0 SDKについて記述するが、5.2との相違点については以下のとおりである。

- DirectX5.0のバグフィックス版が含まれている
- インターネットエクスプローラー3.02とActiveMovieが削除された
- インターネットエクスプローラー4.01(英語版および日本語版)が含まれる
- DirectPlay5.0aが追加された
- The DirectX Media SDK Version5.1が含まれる
- DirectSoundとDirectInputのドキュメントが改訂された
- ハンガリー語とフィンランド語、デンマーク語のドライバーファイルが追加された

DirectX5 SDKのCD-ROMに収録されている内容は、写真1のとおりだ。セットアッププログラムを起動し、画面の指示に従うだけで、任意のフォルダにDirectX SDK関連のファイルがインストールされる。Windowsのシステムフォルダにも DirectX関連のDLLが多数コピーされ、自動的にDirectX5.0がインストールされる仕組みである。

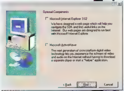
DirectX5.0 SDKのインストールにおいて、気を付けたいことがいくつかある。まず、Retail版とDebug版があることで、通常はRetail版のインストールで事足りる。また、SDKのインストールと同時に、インターネットエクスプローラーやActiveXもインストールされるオプションがある。デフォルトではオフになっているものの、間違ってチェックしてしまうと、現在使用しているインターネットブラウザーやActiveXに上書きされてしまうので注意が必要だ。



DirectX5.0のインストール画面。Retail版、もしくはDebug版どちらかのインストールを選択する

DirectX SDKでプログラムの作成に必要なファイル

インストールが終了すると、指定した場所に写真2のような内容のフォルダが作成され、ファイルがコピーされている。CD-ROMにはDirectXの使い方などのドキュメントが付属されていないので、DirectXの仕様については、まずドキュメントを参照する必要がある。残念なことに、インストールされるドキュメントのほとんどは英語で記述されており、日本語で記述されているものはDirectX3についてのみである。日本語のDirectX5.2 SDKのヘルプファイルはhttp://www.microsoft.com/



インターネットエクスプローラー3.02、ActiveXのチェックボックス。ご覧のとおり、デフォルトではチェックボックスにマークされていない

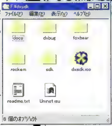


写真2　DirectX5.0 SDKをインストールしたフォルダの内容。FOXBEARはマイクロソフトが提供する開発ツールに、かなり以前から添付されていたサンプル。シュールな内容だが、アクションゲーム開発の基本となる部分が含まれている

msdownload/directx/dxf/sdk5.2doc/default.htmからダウンロードして使用することになる。

ドキュメントファイルと、その内容については表1を参照してもらいたい。重要なテキストは印刷して、事務用品店で販売されている製本キットなどを使い、手元に置いておきたい。

表1　DirectX5.0ドキュメントファイル一覧

ファイル名[ディレクトリー]	内容
[DOCS¥JPN¥DX3¥WINHELP]	
DIRECTX3.HLP	DirectX3のヘルプファイル
[DOCS¥JPN¥DX3¥WORDDOC]	
AUTOPLAY.DOC	AutoPlayについてのワード文書
D3DIMREF.DOC	Direct3D直接モードのリファレンス
D3DOVER.DOC	Direct3Dの概要
D3DRMREF.DOC	Direct3D保持モードのリファレンス
DDRAW.DOC	DirectDrawについてのワード文書
DINPUT.DOC	DirectInputについてのワード文書
DPLAY.DOC	DirectPlayについてのワード文書
DSETUP.DOC	DirectSetupについてのワード文書
DSOUND.DOC	DirectSoundについてのワード文書
DXINTRO.DOC	DirectX3の紹介
GLOSSARY.DOC	用語解説
[DOCS¥README]	
CONV3DS.TXT	conv3dsツールの使い方について(英文)
D3DIM.TXT	Direct3Dの注意点(英文)
D3DRM.TXT	Direct3D保持モードの注意点(英文)
DDRAW.TXT	DirectDrawの注意点(英文)
DINPUT.TXT	DirectInputの注意点(英文)
DPLAY.TXT	DirectPlayの注意点(英文)
DSOUND.TXT	DirectSoundの注意点(英文)
SOFTIM.TXT	ソフトウェアエミュレーションについて(英文)
[DOCS¥WEB]	
HTML形式のファイル、画像ファイルが多数収録されているが省略	
[DOCS¥WINHELP]	
DIRECTX.HLP	DirectX5.0のヘルプファイル(英文)
[DOCS¥WORDDOC]	
AUTOPLAY.DOC	AutoPlayについてのワード文書(英文)
D3DIMOVR.DOC	Direct3D直接モードの概要(英文)
D3DIMREF.DOC	Direct3D直接モードのリファレンス(英文)
D3DRM DOC	Direct3D保持モードの概要(英文)
DDOVERV.DOC	DirectDrawの概要(英文)
DDREF.DOC	DirectDrawのリファレンス(英文)
DINPUT.DOC	DirectInputについてのワード文書(英文)
DPLAY.DOC	DirectPlayについてのワード文書(英文)
DSETUP.DOC	DirectSetupについてのワード文書(英文)
DSOUND.DOC	DirectSoundについてのワード文書(英文)
DX5TITLE.DOC	DirectX5.0のプログラマーリファレンス(英文)
DXINTRO.DOC	DirectX5の紹介(英文)
GLOSSARY.DOC	用語解説(英文)
README.TXT	ドキュメントに関する注意点(英文)

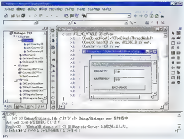
DirectX SDKでプログラムの作成に必要なファイル

マイクロソフトのVisual C++ 4.0でDirectX対応のプログラムを開発する場合、インストール時にコピーされるインクルードファイル(拡張子.hのファイル)とライブラリーファイル(拡張子.libのファイル)が不可欠である。これらはDirectX SDKのSDKフォルダ内にコピーされている。

通常のインストールオプションでコンパイラをインストールしていた場合、インクルードおよびライブラリーファイルの検索フォルダとして、DirectX SDKのフォルダは含まれている。しかし、コンパイラに付属するDirectX SDKはかなり古いバージョンのもので、DirectX5.0をインストールしたフォルダを参照するようにはなっていない。これを解決する方法は二つある。

一つは、コンパイラのデフォルトのインクルード、またはライブラリファイルを検索するフォルダに、DirectX 5.0の同等のファイルを上書きコピーしてしまう方法だ。この方法ならば、コンパイラの設定を変更する必要がないが、バージョンが異なるファイルが混在してしまう

写真は、マイクロソフト Visual C++ 5.0 Professiol Editionだ。5.0が最新バージョンである。DirectX関連の書籍、資料のほとんどが、Cによる記述を前提として書かれているため、本稿ではCを利用していく



Visual C++ 5.0の画面。Visual C++には、Learning Edition、Enterprise Editon、Professional Editonの3種類がある。本稿では、Professional Editonの使用を前提に進めていく

危険性がある。DirectX対応プログラムの開発に不慣れであれば、どのファイルがどのバージョンのファイルであるのかを確認するのは煩雑であろう。

もう一つは、プログラムソースファイルなどのコンパイル手順や、必要なファイルを列記したプロジェクトファイルを変更する方法だ。これは作成しようとするプログラムごとに設定しなければならないため面倒ではあるが、通常、プロジェクトファイルはプログラム開発の初期の段階で作成するため、問題となるほどではないだろう。どちらの方法を選ぶかはプログラマーの開発スタイルによるが、本稿ではコンパイラのデフォルトインクルード／ライブラリーフォルダの下にDirectX5.Xのフォルダを作成し、そこに格納する方法を採る。例えば、C:¥Program Files¥DevStudio¥vc¥include¥DirectX5¥というような形だ。

表2にインクルードファイルの一覧と内容、表3にライブラリーファイルの一覧と内容を示すので、参考にしてほしい。

表2　インクルードファイルの一覧

ファイル名	内容
D3D.H	Direct3D
D3DCAPS.H	Direct3D
D3DRM.H	Direct3D保持モード
D3DRMDEF.H	Direct3D保持モード
D3DRMOBJ.H	Direct3D保持モード
D3DRMWIN.H	Direct3D保持モード
D3DTYPES.H	Direct3Dタイプ
D3DVEC.INL	Direct3Dの浮動3Dベクタークラス
DDRAW.H	DirectDraw
DINPUT.H	DirectInput
DPLAY.H	DirectPlay
DPLOBBY.H	DirectPlayロビー機能
DSETUP.H	DirectSetup
DSOUND.H	DirectSound
DVP.H	DirectDrawVideoPort
FASTFILE.H	高速ファイルアクセス

表3　ライブラリファイルの一覧

ファイル名	内容
D3DRM.LIB	Direct3D
DDRAW.LBW	DirectDraw
DDRAW.LIB	DirectDraw
DINPUT.LIB	DirectInput
DPLAYX.LIB	DirectPlay
DSETUP.LIB	DirectSetup
DSOUND.LBW	DirectSound
DSOUND.LIB	DirectSound
DXGUID.LIB	DirectPlay
FASTFILE.LBW	高速ファイルアクセス
FASTFILE.LIB	高速ファイルアクセス

DirectX5.0 SDKに付属するそのほかのファイル

DirectX5.0 SDKには、豊富なサンプルプログラムや、便利なツールプログラムも付属している。サンプルプログラムのほとんどは、DirectPlayの機能を使用していない非ネットワーク仕様のものだが、チャットプログラムやロビーサーバー、DUELという対戦ゲームなどはDirectPlay対応のものだ。

このDirectPlay対応のサンプルプログラムは、これから本稿で解説するネットワークゲームの開発に重要なものである。いくつかの市販されているネットワーク対応ゲームは、このサンプルプログラムを元にしてマルチプレイへの対応をしているようだ（参照するレジストリの内容が、サンプルプログラムと同一である市販ゲームがあったことから、市販プログラムがSDKのサンプルをスケルトンとして利用していると推定）。本稿でも、同様の手法を採るつもりである。

また、ツール類のほとんどは、デバッグまたはスペックチェック用のものだ。本格的なデバッグ作業を行う場合は、DirectX5.0のDLLをデバッグ用のものと差し替え、その処理内容を詳細に調査する必要も出てくるだろう。インストールオプションのRetail版、Debug版の選択は、この詳細なデバッグを行うか否かの選択なのである。

次回に向かって

筆者は、DIABLOやULTIMA ONLINEなどのネットワークRPG（DIABLOが純粋なRPGかどうかは意見が分かれるが）に触発されて、自分でもネットワークゲームをデザインしてみたいと思った。その後、Blizzard社の出世作であるWARCRAFT、マイクロソフトから発売されているエイジオブエンパイアなどのリアルタイムシミュレーションにも触れ、ネットワークゲームの持つ大きな可能性を強く認識した。日本ではそれほど有名ではないにせよ、ネットワーク対応のゲームは次々と世界中で開発・発表されている。Ice Online社のTWILIGHT LANDSや3DO社のMERIDIAN59などのように、開発中のソフトを、開発途中からβ公開していた開発グループもある。

MERIDIAN59の公式ホームページのアドレスは、http://www.3do.com/meridian/。日本語でもチャットができるように設定できるオンラインロールプレイングゲームだ。日本にも、MERIDIAN59に関するホームページがいくつかあるので参照してほしい

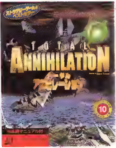
TWILIGHT LANDSは、MUD（Multi User Dungeon）に対応した、多人数マルチプレイが可能なオンラインRPGゲームだ

残念ながら、本連載で重厚なストーリーを持つRPGや、戦略性の高いシミュレーションの開発工程を詳しく解説していくのは趣旨と外れる。というのも、RPGやシミュレーションなどの大作志向の高いタイトルでは、「技術」よりも「ゲームデザイン」や「ゲームバランス」に解説の重きを置かねばならないからだ。9月号では、最も単純なネットワーク対戦ゲームを作成し、解説を加えるほか、コンパイラの扱いについても行数を割きたいと考えている。

PRESENT 読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1



(株)ピーアンドエー
リアルタイム戦略シミュレーションの最高峰「TOTAL ANNIHILATION」のソフトを2名に。

2

(株)ソース
battle.netでの戦いが熱い「STARCRAFT」のTシャツを5名に。

3

3A

3B

(株)アクレイムジャパン
美しいグラフィックの3Dシューティング「FORSAKEN」のメモ帳を3名、ポロシャツを3名に。

4

マイクロソフト(株)
ゲームでも絶好調のマイクロソフトからボストンバックを1名に。

6

(株)システムソフト
「大戦略マスターコンバット2」のクリップ、ドッグタッグ、シールをセットで5名に。

7

7A

話題のモンスター映画「GODZILLA」の帽子、Tシャツをそれぞれ1名に。

7B

5

(株)セガ・エンタープライゼス
ホラーガンシューティング「ザ ハウス オブ ザ デッド」のソフトとポスターをセットで1名に。

8

国際電話にも使えるPlay Online特製テレフォンカードを5名に。

9

海外で対戦するときに役に立つPlay Online特製デュアルタイムウォッチを10名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料[illegible]応募[illegible]4日(9月[illegible]は発送をもって代えさせていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

パソコン市場に次々と投入される新製品。ハード、ソフトからインフラまで、ネットワークゲームに関する製品情報を紹介していく。また、注目製品をピックアップし、開発背景や用語説明など、製品に関連したワンポイント解説を併記した。これらの情報から、最先端技術のキーワードがきっと見えてくるはずだ。

Hardware Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター

GA-VDⅡ8 / PCI、GA-VDⅡ12 / PCI

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載したPCIバス用3Dアクセラレーターを発売する。

ビデオメモリー容量別に2種類あり、「GA-VDⅡ8/PCI」は8MB、「GA-VDⅡ12/PCI」は12MB。両機種ともビデオチップに3Dfx Interactive社製Voodoo2を採用し、GlideやDirect3Dの各APIに対応する。1,024×768ドットでハイカラー表示が可能。TV-OUT機能を標準装備しているため、ビデオ端子付きモニターなどに接続して大画面でゲームをプレイしたり、気に入った場面をビデオ機器で録画することもできる。また、メモリー容量の同じカードを2枚差して、付属のSLIケーブルで接続すれば、SLIモードによる描画が可能。

対応機種：PCI2.1搭載のDOS/Vマシン、PCIバス搭載のPC-9821(一部を除く)、NXシリーズ
対応OS：Windows 95／NT 4.0(NT 4.0はGlideのみ)
価格：3万9,800円(8MB)、4万8,000円(12MB)
問い合わせ先：アイ・オー・データ機器新製品案内窓口 076-260-1024

Hardware G3FAXの送受信に対応したPCカード型TA

TM-J1281M

アイワは、PCカード型TA「TM-J1281M」を発売した。

PCMCIA2.1に準拠したTYPEⅡのPCカード。標準添付されるFAXソフト「RVS-COM Lite (Windows 95／NT 4.0専用)」により、G3FAXデータの送受信を可能にした。本体はカード型だが、専用ケーブルに2個のLEDインジケーターを搭載しているため、Bチャンネルの使用状況を目で確認できる。通信速度は同期128kbps／非同期38.4kbps。BACP、BOD機能を搭載し、データ転送量に応じて1B、2Bの使用を自動的に切り替えることができる。

対応OS：Windows 95／NT 4.0、Macintosh
価格：3万2,800円
問い合わせ先：アイワお客様ご相談センター 03-3371-7981

Hardware 高品質のデスクトップスピーカー

GX-70A

オンキョーは、高品質のデスクトップスピーカー「GX-70A」を発売した。

10cmウーファーに、新開発シルクOMFダイヤフラムを使用したデスクトップスピーカー。天然シルク素材の擦れ合う「衣擦れ」は、大きな内部ロスとして働くため、振動板から発生する雑音成分が少なく、余韻感を含む微少な信号まで正確に再現できる。最大出力15W+15Wのアンプを内蔵。ADBテクノロジーを採用し、アンプ回路からスピーカー構造までトータルで音のチューニングを行い、音楽のバランスを崩すことなく、ナチュラルな低音再生を実現する。ボディーカラーは白と黒の2種類。このほか、アンプを内蔵しないGX-50(1万3,500円)も発売した。

価格：1万9,800円
問い合わせ先：オンキョー通信事業開発部 0720-31-8127

Hardware RGB入力方式の液晶ディスプレイモニター

RT133X／RT150X

アキアは、アナログRGB入力方式の液晶モニターを2機種発売した。

「RT133X」は液晶サイズが16型CRTに相当する13.3インチ、「RT150X」は17型CRT相当の15インチで、両機種とも解像度はXGA(1,024×768ドット)。デジタルスムージング機能を搭載し、VGAやSVGAの解像度を補完してフルサイズに表示できる。また、ソフトウェアによる自動画質調整機能や、8倍デジタルズーム機能のほか、動画の再生中に画像を止めるワンタッチ・デジタルスチルメモリー機能などを装備する。

(写真はRT150X)

価格：11万9,800円(RT133X)、16万4,800円(RT150X)
問い合わせ先：アキアダイレクト 03-5762-9300

Hardware
V.90とK56flexに対応したPCカードモデム
ME5614C

オムロンは、V.90とK56flexの両方に対応したPCカードモデム「ME5614C」を発売した。

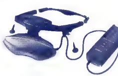
1998年2月に、56kbpsモデムの国際標準規格となったV.90と、従来規格K56flexの両方に対応し、プロバイダーの通信方式に合わせて自動的に接続する。通信速度は、FAX14.4kbps／データ56kbps。大容量フラッシュROMを搭載しているので、ソフトウェアによるアップグレードも可能になる。インターネットエクスプローラー4.0、ネットスケープナビゲーター4.04など、多彩な通信ソフトが付属する。

対応OS：Windows 95／NT 4.0、Mac OS8
価格：2万3,800円
問い合わせ先：オムロン専用機器統轄事業部周辺機器事業部営業部　045-411-7223

Hardware
小型軽量のパーソナルLCDモニター
グラストロン「PLM-A55」

ソニーは、パーソナルLCDモニターのグラストロン「PLM-A55」を発売した。

VTRやビデオCD、DVDプレーヤーなどの映像機器と接続することで、52型相当（仮想視聴距離：2m）の映像を実現する頭部装着型液晶モニター。ビューワー部分に軽量マグネシウム合金を採用することにより、従来機種「PLM-100」の1/2以下の重量約150gを実現した。ヘッドベルト部分には超弾性合金ワイヤーを採用、さまざまな形の頭部でも違和感なくフィットする。



価格：7万7,000円
問い合わせ先：ソニーお客様ご相談センター　03-5448-3311

Hardware
先進の機能を搭載したサウンドカード
Monster Sound MX200

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、PCIバス対応サウンドカード「Monster Sound MX200」を発売する。

3Dサウンド機能、GS互換のサウンドセット（4MB）を採用した64ボイスのハードウェアウェーブテーブルをサポートする。対応するAPIは、DirectSound、DirectSound3D、Aureal社のA3Dなどで、最大で4個のスピーカーを制御できる。過去のDOS用ゲームに関しては、WindowsのDOSプロンプトでSound BLASTER Pro互換として動作することが保証されている。

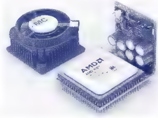
（写真はアメリカ版）

価格：1万9,800円
問い合わせ先：ダイアモンド・マルチメディア・システムズ　03-5695-8405

Hardware
DOS/Vデスクトップ用CPUアクセラレーター
HK6-MX266-V

メルコは、Pentium 133MHz～200MHzのCPUをAMDのK6 266MHzへパワーアップするオーバードライブプロセッサー「HK6-MX266-V」を発売した。

CPUにAMD K6 266MHzを採用、ソケット7互換であるため、既存のCPUと差し替えるだけで簡単に装着できる。パッケージには本体のほかに、CPUキャッシュを最適化するキャッシュコントロールユーティリティーと、CPUクーラーが付属する。



対応機種：FMV-5100シリーズ、FMV-DESKPOWERシリーズなど42機種
対応OS：Windows 95
価格：4万4,800円
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター
052-619-1827

Hardware
ハイパフォーマンスユーザー向けの2D／3Dビデオチップ
MGA-G200

カナダのMatrox Graphics社は、2D／3D兼用のビデオチップ「MGA-G200」の詳細を発表した。

内部に、独自の128ビットデュアルバスを採用し、AGPの2×モードをサポートする。ビデオメモリーは最大で16MBまで搭載可能。RAMDACは内蔵で、230MHzと250MHzの2タイプが用意される。すでに発表された「MGA-G100」とはピン互換。Direct3D、OpenGLの各APIに対応し、高品質のレンダリングを行うほか、フィルタリング、ハイライティングなどのさまざまな3D機能に対応する。

Hardware

Celeron 266MHzを搭載したデスクトップパソコン

PC 300GL 6561-27J

日本アイ・ビー・エムは、インテルのCeleronを搭載したWindows 95プレインストールモデル「PC 300GL 6561-27J」を発売した。

CPUはCeleron 266MHz、チップセットは440LXで、32MBのSDRAMを標準装備する。ビデオチップはCirrus Laguna AGP、2MBのビデオメモリーを搭載し、1,024×768ドットでハイカラー表示が可能。ハードディスクはS.M.A.R.T対応4.2GB(Ultra ATA)、CD-ROMドライブ(E-IDE)は最大32倍速。Wake on LAN対応イーサネット100Base-TXカード(10Base-Tにも対応)を標準装備する。

価格：23万8,000円
問い合わせ先：ダイヤルIBM 0120-04-1992

ワンポイント解説

Celeron(セレロン)

1,000ドルパソコン市場向けに、インテルが開発した低価格CPU。PentiumⅡと同等のアーキテクチャーを採用しながら、セカンドキャッシュを省くことで価格を抑制した。その影響から、整数演算の処理速度はCeleron 266MHzで、MMX Pentium 233MHzより約6%遅くなっている。

Hardware

ハイエンド向けビデオチップを発表

Savage3D

S3社は、ハイエンド向けビデオチップ「Savage3D」を発表した。

128ビットのビデオエンジンを搭載。シングルサイクルのトライリニア・アーキテクチャー(ST3C)により、1億2,500万ドット/秒の高速パフォーマンスを実現した。ST3Cは、S3社独自のテクスチャー圧縮技術で、マイクロソフトがDirectX6での標準採用を表明している。このST3Cは、データスペースを通常の6分の1まで圧縮する技術。AGPの4×モードのパフォーマンスとフレームバッファサイズの拡大をもたらし、トゥルーカラー・レンダリングにより、表示色数が1,600万色となった。

Hardware

i740を搭載したビデオカード

StealthⅡ G460

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、i740を搭載したビデオカード「StealthⅡ G460」を発売した。

i740を採用し、AGPバス搭載のPentiumⅡプラットフォームに最適化するように設計。トゥルーカラーで最大1,280×1,024ドットを実現する。AGP 2×モードに対応し、3Dアーキテクチャー「ハイパーパイプライン3D」を採用。パラレルデータ処理によりハイパフォーマンスを維持する。ビデオメモリーには8MBの100MHz対応SDRAMを搭載。バンドルソフトには「INCOMING」のほか、「PHOTO SUITE SE」「ACROBAT READER」といったグラフィックスソフトなどを収録する。Windows 95/98/NT 4.0のPC/AT互換機に対応。

(写真はアメリカ版)

価格：2万4,800円
問い合わせ先：ダイアモンド・マルチメディア・システムズ 03-5695-8405

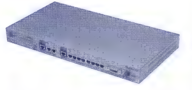
Hardware

10万円を切った10/100MスイッチングHUB

LSW-1082

メルコは、10/100MスイッチングHUB「LSW-1082」を発売した。

10BASE-T、100BASE-TXに加えて10BASE2/5ポートを装備したマルチベンダータイプであるため、既存システムの拡張にも柔軟に対応できる。10/100Mオートネゴシエーション機能に加え、ディプスイッチによる手動設定も可能。機器間の相性により自動接続ができなくとも、手動で100Mbpsを設定し、接続することができる。リセットスイッチ、ディプスイッチなどはすべて本体前面に配置されている。



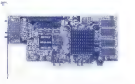
対応インターフェース：IEEE802.3u(100BASE-TX)、IEEE802.3(10BASE-T)に準拠
価格 9万8,000円
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター 052-619-1827

Hardware i740を搭載したビデオカード

WHA-IA8

メルコは、i740チップを搭載したAGPバス用ビデオカード「WHA-IA8」を発売した。

ビデオチップにインテルのi740を採用し、AGPの2×モードをサポートする。ビデオメモリーは8MBのSDRAMで、解像度1,280×1,024ドットのハイカラー表示が可能。3Dアーキテクチャー「ハイパーパイプライン3D」により、2Dグラフィックスはもちろん、3Dやビデオ入出力においても描画速度が向上する。DirectX5.0、Direct3D、OpenGL(Windows NT 4.0のみ)の各APIに対応するほか、DVD再生用のオプションカードを増設すれば、MPEG2のハードウェア再生も可能になる。



対応機種：AGPバス搭載のPC/AT互換機およびPC-98NXシリーズ
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
価格：1万9,800円
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター 052-619-1827

Infrastructure APOP対応の電子メールサービス

ニフティサーブ

ニフティサーブでは、5月12日からAPOPに対応し、インターネット経由のメール受信が可能となった。

インターネット経由でメールを受信する場合、通常のPOP3プロトコルでは、パスワードがそのままの形でインターネット上を通過する。それに対して、APOPは、POP3プロトコルのユーザー認証の際に、毎回異なったパスワードを利用する認証方式となる。そのため、パスワードがそのままインターネットに流れることなく、安全なメール受信が可能になった。なお、同社では、APOP対応メーラーとして「Becky!」「AL-Mail32」「EUDORA PRO」「クラリスメール」などの利用を推奨している。

問い合わせ先：ニフティ入会サポート 0120-508-502

Hardware 日本語マニュアル付きDOS/Vマシン組立キット

IONET DIYシステム PC･Kit500／PC･Kit700

アイ・オー・ネットは、日本語マニュアル付きDOS/Vマシン組立キット「IONET DIYシステム PC・Kit500／PC・Kit700」を発売した。

アイ・オー・ネット、クリエイティブメディア、アイ・オー・データ機器の3社販売協力体制の下で、日本語の分かりやすいユーザーサポートとなっている。

付属する部品は、マザーボード(AOpen AX6B)、CPU(Pentium II 400MHz)、メモリー(64MB)、ハードディスク(6.4GB)、FDD、ケース、キーボード、マウス、OS(Windows 95)、サウンドカード、ビデオカード。このほかPC・Kit500には、CD-ROMドライブ、スピーカーが、PC・Kit700には、DVD-ROMドライブ、3ウェイスピーカーなどが含まれる。

(写真はPC・Kit500)

価格：28万8,000円(PC・Kit500)、33万8,000円(PC・Kit700)
問い合わせ先：アイ・オー・ネット 03-5296-7304

Hardware フォースフィードバックに対応したジョイスティックポート用PCカード

PCJOY2

アイ・オー・データ機器は、PCMCIA TYPE IIに準拠したジョイスティックポート用PCカード「PCJOY2」を発売する。

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロにも対応するゲームポートPCカード。インターフェースにジョイスティックやジョイパッドを接続して使用することにより、ノートパソコンでもデスクトップと同等の臨場感を実現する。また、別売のSound Blaster接続用ケーブルを使用すれば、外付け型MIDI音源モジュールを利用することも可能となる。

対応OS：Windows 95
対応機器：サイドワインダーフォースフィードバックプロ、同プレシジョンプロ、同3Dプロ、同スタンダードジョイスティック、同ゲームパッド、PC/AT互換機用アナログジョイスティックおよびジョイパッド
価格：8,800円
問い合わせ先：アイ・オー・データ機器新製品案内窓口 076-260-1024

Infrastructure V.90フィールドテストを開始

AOLジャパン

AOLジャパンは5月18日より、AOLメンバーを対象に、V.90方式による56kbpsアナログ高速モデム接続サービスのフィールドテストを東京で開始した。6月には大阪、横浜、京都でテストを開始し、その他の地域についても順次テストを開始する。

V.90の正式スタートは、1998年秋に予定されているITU-Tの正式勧告を受けて実施する予定。これにより、AOLのアナログモデム接続は、ITU-T V.34(33.6kbps)、x2(56kbps)、V.90の3種類となる。

問い合わせ先：AOLメンバーサポートセンター 03-5331-7400

Hardware

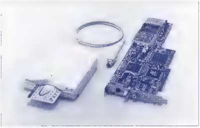
SKY PerfecPC!受信カード各社から発売

日本デジタル放送サービスは、5月15日から、「SKY PerfecPC!」のサービス放送を開始した。それを受けて、アイ・オー・データ機器、NEC、ソニー、マスプロ電工、サピエンスなどから、受信カードが相次いで発売された。

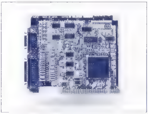
ハードウェアの機能や動作環境などは、日本デジタル放送サービスが推奨するスペックに準拠しており、各社ほぼ横並びの状態。しかし、PCIバス接続の推奨に対し、サピエンスの「それいけ!空援隊」はISAバス接続となっている。同社によれば、PCIバスはスペック過剰であり、むしろISAバスの方が転送速度が遅い分だけデータのドロップアウトが少なく、CPUへの負荷も軽減できるという。

NECの「PK-UG-X004」(6万9,800円)は、「SKY PerfecTV!」用のチューナーを内蔵し、衛星によるTV放送とデータ放送の両方に対応している。また、「それいけ!空援隊」は、独自のリアルタイム・レイヤー処理を採用し、最長15mまでの接続ケーブルをサポートする。

なお「SKY PerfecPC!」を受信する際には、受信カードのほか、アンテナおよび専用チューナーもしくは、「SKY PerfecTV!(PerfecTV!)」チューナーを別途購入して、ケーブルで接続する必要がある。

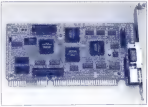


NEC「PK-UG-X005」
価格 3万5,000円
問い合わせ先:NECパソコンインフォメーションセンター 0120-60-9821



アイ・オー・データ機器「SR-SPPC/PCI」
価格:3万5,000円(6月下旬発売予定)
問い合わせ先:アイ・オー・データ機器新製品案内窓口 076-260-1024

ソニー「データボードキットDSB-1000」
価格:4万9,800円
問い合わせ先:ソニーお客様ご相談センター 03-5448-3311



サピエンス「それいけ!空援隊1号」
価格:2万8,000円(6月末発売予定)
問い合わせ先:サピエンス営業企画部 03-3986-7821

ワンポイント解説

SKY PerfecPC!

「SKY PerfecTV!」と同じ通信衛星JCSAT-3号を利用した、パソコン向けデータ放送サービス。ISDNの16倍に相当する1Mbpsという高速データ転送が可能である。サービス放送期間中の現在は、お勧めホームページやフリーウェアのダウンロード、ゲーム関連情報、ニュース、天気予報などのサービスが提供されている。また、将来的にはインターネットと連動したサービスも可能になる予定。

なお、日本デジタル放送サービスでは、SKY PerfecPC!を受信できるマシン環境として、以下の条件を推奨している。

対応機種:PC/AT互換機またはPC-9821シリーズのデスクトップパソコン
OS:Windows 95
CPU:Pentium 166MHz以上
メモリー:64MB以上
HDD空き容量:20MB以上
バス:一つのPCIバスの空き

Infrastructure

日・中・韓3ヵ国の言語が検索サービスに対応

AltaVista Searchサービス

アメリカのDigital Equipment Corporationが運営する「AltaVista Searchサービス」サイトは、Unicodeを用いて日本、中国、韓国3ヵ国の言語での検索に対応した。

同サイトでは、Webページを収録した後、言語と文字コードを認識する一連の処理を経て、Unicodeに変換してインデックスに蓄える方式を採用している。同様に、検索キーワードが入力されると言語と文字コードを認識してUnicodeに変換、一致するインデックスを検索し、Unicodeから元の言語と文字コードに戻して表示する。これにより、英語入力で検索を行うのと同様に、アジア系の言語での検索を行うことが可能となった。

また、アジア以外にも、ロシア、中央ヨーロッパ、中東の主要言語への対応作業が進められており、完了すれば一つのサイトで世界20数ヵ国語のWebページ検索が可能になるという。

AltaVista Searchサービス
http://altavista.dec-j.co.jp
http://altavista.digital.com

Hardware

新型CPUをサンプル出荷

WinChip2／WinChip2 3D

アメリカのIntegrated Device Technology社は、100MHzシステムバスに対応したCPU「WinChip2」「WinChip2 3D」のサンプル出荷を開始した。

100MHzシステムバスを搭載した最新のマザーボードに対応し、MMXユニットを内包する。「WinChip2 3D」には、AMDからライセンスを供与されたMMX拡張命令セット「3D Now!」が組み込まれており、DirectX6.0、OpenGL、Glideの各APIを利用するアプリケーションが高速化される。Socket7互換であるため、さまざまなマザーボードと互換性もある。

Hardware

128kbps対応TAカード

PCINSⅡ-128

アイ・オー・データ機器は、PCカードタイプのISDN用TA「PCINSⅡ-128」を発売した。

64kbps（PPP）／128kbps（MP）の高速通信に対応したPCMCIA TYPEⅡスロット用PCカード。モバイルを考慮した省電力設計で、通信時の消費電流は約60mA、待機時では約10mAとなる。非同期／同期PPP変換機能を装備するほか、64kbpsと128kbpsの自動切換を行うBODや、バンド幅調整プロトコルのBACPにも対応している。

DTEは最高230.4kbpsに対応しているので、ISDNの128kbps接続（MP）時の性能を最大限に発揮できる。重量は約30gと軽量。

対応機種：TYPEⅡカードスロットを装備したPC/AT互換機およびPC-9821、NXシリーズ
対応OS：Windows 95／NT 4.0
価格：3万5,800円
問い合わせ先：アイ・オー・データ機器新製品案内窓口
076-260-1024

Hardware

56kbpsへアップグレード可能な33.6kbpsPCカードモデム

PV-JF3356W

アイワは、33.6kbps対応のPCカードモデム「PV-JF3356W」を発売した。

PCMCIA TYPEⅡ準拠のカード型FAXモデム。専用ケーブルに3個のLEDインジケーター（OFH、DCD、DTR）を搭載しているので、動作状況を目で確認できる。通信速度はFAX14.4kbps／データ33.6kbpsだが、フラッシュROMを搭載しており、必要に応じて56kbpsのV.90またはx2にアップグレードできる（料金は3,000円）。x2からV.90へのアップグレードは無料。

対応OS：Windows 95／NT 4.0
価格：1万2,800円
問い合わせ先：アイワお客様ご相談センター
03-3371-7981

Infrastructure

既存のプロバイダー契約を使ったインターネットTVサービス

OpenISPサービス

ウェブ・ティービー・ネットワークスは、OpenISPサービスを6月下旬より開始する。これにより、一般のインターネット接続プロバイダーのアカウントを使って、WebTVサービスを利用することができる。

WebTVサービスは、市販の専用ターミナルを使用することで、家庭用テレビからインターネットが利用できるサービス。従来は、WebTVが提供するアクセスポイント経由で接続していたが、OpenISPサービスを開始すると、すでに契約しているプロバイダーのアカウントを使って接続できるようになる。もちろん電子メールの送受信も可能。Infoweb、So-net、InfoSphereなどのプロバイダーが対応している。

OpenISP設定時のWebTVサービス料金：月額1,000円（時間制限なし）
問い合わせ先：WebTVカスタマーサービス
03-3473-6011

Hardware

「PowerVR」の第二世代アーキテクチャーを開発

PowerVR2

NECは、VideoLogic社と共同でPowerVRの第二世代アーキテクチャー「PowerVR2」を開発した。

ポリゴン処理ピーク能力が300万ポリゴン/秒以上、ピクセル描画能力は最大で2億ピクセル/秒相当の性能を実現。これは、従来製品に比べて、ポリゴン性能で約7倍、ピクセル描画能力で約2倍に相当する。

通常の3Dグラフィックシステムでは、ポリゴン処理など前半の計算部分がCPUで処理されるので、この処理能力がボトルネックとなっていた。しかし、これら処理のいくつかをチップ側に取り込むことにより、トータルパフォーマンスを向上させている。また、レンダリング並列処理の強化など、内部アーキテクチャーの最適化を図るとともに、テクスチャー張り付けの際のフィルタリング処理や、バンプマッピングといった最新3D機能をサポート。さらに、テクスチャーデータを圧縮することで、メモリーを有効に活用するVQ圧縮技術も導入されている。

パソコン用LSIの製品化は1998年夏の予定。

問い合わせ先：NEC半導体ソリューション技術本部
044-548-8862

Hardware

K56flex対応モデムと10BASE-T LANアダプターのコンビネーションPCカード

PCEM-560T

アイ・オー・データ機器は、FAXモデムとLANアダプターをPCカード1枚に搭載した「PCME-560T」を発売する。

PCMCIA TYPEⅡ準拠のPCカード。LANアダプター部は10BASE-Tに対応し、モデムはFAX14.4kbps／データ56kbpsで通信が可能。購入時はK56flex対応だが、ニフティサーブや同社ホームページから、V.90アップグレード用ファームウェアを無償配布する予定。

対応機種：TYPEⅡカードスロットを装備したPC/AT互換機およびPC-9821、NXシリーズ
対応OS：Windows 95／NT 4.0
価格：3万5,800円
問い合わせ先：アイ・オー・データ機器新製品案内窓口 076-260-1024

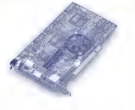
Hardware

Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーター

PURE3DⅡ／PURE3DⅡ LX

カノープスは、PCIバス対応の3Dアクセラレーター2機種を発売した。

ビデオチップに3Dfx Interactive社製Voodoo2を採用、12MB（フレームバッファ4MB、テクスチャーバッファ4MB×2）のビデオメモリーを搭載する。ゲーム画面のビデオ出力機能を装備し（PURE3DⅡのみ）、800×600ドットまでの画面をテレビやVTRに出力できる。専用の冷却ファンをボード上に搭載しているので（PURE3DⅡ LXはオプション）、長時間のゲームプレイでも安心して使用できる。独自の回路設計により、各チップ間の距離を短く配置し、高速で安定した動作を実現。SLI接続用コネクタはボード中央に設け、2枚装着でも動作は安定している。QUAKEⅡのアドオン「THE RECKONING」がバンドルされる。



（写真はPURE3DⅡ）

価格：PURE3DⅡは直販のみで4万4,800円、PURE3DⅡ LXの店頭価格はオープンプライス、直販価格は4万1,800円
問い合わせ先：カノープステクニカルサポート 078-992-6830

Hardware

USB対応機能を強化したTA

AtermIT65EX

NECは、USB対応機能を強化したISDNターミナルアダプター「Aterm IT65EX」を発売した。

付録のCD-ROMをセットして、ユーティリティー類をインストールするだけで、USBの設定からTAの設定、インターネットの接続設定まで、マニュアルを読まずに行える。また、着信した相手の電話番号や名前、着信時間などの情報をデータベース化し、個人別に情報を表示できる。さらに、着信した相手の電話番号や名前をパソコン上で通知する機能なども搭載する。三つのアナログポートを装備し、各ポートにアナログ機器3台までブランチ接続できる。DSU内蔵のAtermIT65EX/D（4万2,800円）も同時発売。

価格：3万4,800円
問い合わせ先：NECパーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター 0120-361-138

Hardware

V.90とx2の両方に対応した56kbpsデスクトップモデム

U.S.Robotics Faxmodem External/ 5676／同External/ 1663

スリーコムジャパンは、V.90とx2の両方に対応したデスクトップモデムを2機種発売した。

「U.S.Robotics Faxmodem External/ 5676」は、V.90とx2の両規格に準拠したモデムで、56kbps通信はもちろん、33.6kbpsや28.8kbpsなど従来の接続速度もサポートする。また、プロバイダーがV.90またはx2のどちらに対応しているかを自動判別して接続する機能も搭載する。Windows用とMacintosh用の2タイプ。「同External/ 1663」（Windows用のみ）は、上記の機能に加えてボイス機能を搭載する。外部スピーカーを接続してハンズフリーホンとして使用したり、着信をポケベルに知らせるなど、多彩な活用が可能。

（写真はExternal/ 5676）

対応OS：Windows 95／NT 4.0、漢字Talk 7.5.2以上（External/ 5676のみ）
価格：2万4,800円（External/ 5676）、オープンプライス（External/ 1663）
問い合わせ先：スリーコムジャパンクライアントアクセス事業本部 03-3345-7391

ワンポイント解説

ITU-T V.90

1998年2月に、ITU-T（国際電気通信連合の電気通信標準化部門）が決定した56kbps通信方式の国際標準規格。この決定後、1998年秋の正式勧告までは、3Comが提唱するx2と、ROCKWELL社が提唱するK56flexのこれまでの2方式に加えて、V.90が混在する形となる。それら規格に互換性はなく、プロバイダーの採用する規格と同じ規格のモデムでないと56kbpsには対応できない。そんな中、プロバイダーの通信規格を自動で判断して対応するオムロンの「ME5614C」やスリーコムジャパンの「U.S.Robotics Faxmodem External」は、時宜にかなった製品といえるだろう。

SECRET FILE #00007

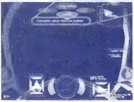
WING COMMANDER：PROPHECY

メーカー：ORIGIN社

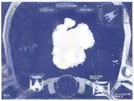
使いすぎると性格がゆがむ？　敵を一瞬で葬る鬼畜ワザ

「WING COMMANDER：PROPHECY」といえば、映画のようなムービーシーンと3Dのシューティングシーンがふんだんに盛り込まれたスペースオペラ・シューティングゲームだ。今回のメインは、戦闘は苦手、でもストーリーは楽しみたい、というあなたにお勧めの撃墜モード。

これには、2段階のコマンドが必要だ。まず、Shiftキーを押しながら「dynomite」と入力してチートモードに入ろう。成功すると画面中央上に表示されるぞ。後は簡単、敵をLキーでロックしてCtrlキー＋F12キーを連射するだけ。面白いように敵機が爆発していくぞ。使い続けると少しアブナイ快感を覚える技だ。今回は、ほかに無敵コマンドも二つ紹介する。ストーリーをじっくり楽しみたいならお試しあれ。



cheater」という表示が出 [illegible]



[illegible]

WING COMMANDER：PROPHECYのチートコマンド一覧

dynomite	以下のコマンド受けモードに入る
Ctrlキー＋F12キー	ロックした敵のシールドを1ランク下げる。さらに押すと敵が自爆する
Ctrlキー＋Cキー	敵ミサイルがすり抜けるようになり、ダメージを受けない
Ctrlキー＋Iキー	無敵モード（オプションで同様の操作ができる）

いかさま野郎チートコマンダー
CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00008

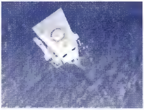
STAR WARS JEDI KNIGHT：MYSTERIES OF THE SITH

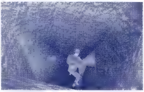
メーカー：LucasArts社

空から敵を一網打尽。ロケッティア気分を味わおう

スター・ウォーズファン御用達のアクションゲーム「JEDI KNIGHT」の別シナリオ「MYSTERIES OF THE SITH」からは、ちょっと操作の難しいチートコマンドを紹介。プレイ中にTキーを押し、続けてチートコマンド「freebird」＋Enterキーで、なんと空を飛べるのだ。Xキーで空高く飛び上がるぞ。コマンド入力は簡単だけど、難しいのは空中での操作方法。ふわふわ移動するのに加えて、攻撃されると衝撃で後ろに飛ばされてしまう。地上に近づくときは格好の的になってしまうので、空にいるからといって楽になるとは限らないのだ。

やっぱり、ここは無敵モードを併用しようかな。それにしても、無敵のコマンドってなぜ「boinga 1（ボインが1）」なんだろう。





[illegible]、ハイさようなら～って、どこ行くんだ

STAR WARS JEDI KNIGHT：MYSTERIES OF THE SITHのチートコマンド一覧

boinga x	敵からのダメージゼロ※
lamagod	JEDI MASTER になる（フォースパワーが最強に）
diediedie	すべての武器を持つ
gameover	ミッションを強制終了、次のレベルへ
statuesque x	敵の動きを止める※
freebird	飛べるようになる
trixie	フォースエネルギー全回復
cartograph	全MAP表示
trainme	レベルアップする

※x－1のときON、0のときOFFになる

DIE BY THE SWORD

メーカー：Interplay社

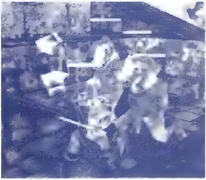
無敵モードから転ぶだけまで、異色コマンドを一挙公開

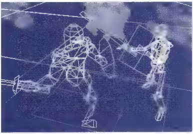
巧みな剣さばきでモンスターをバッタバッタとなぎ倒していく「DIE BY THE SWORD」。剣の扱いに慣れないと、モンスターに素肌をずるむけにされてどんどんダメージを食らってしまう。そこでゴッドモードの出番だ。

F1キーを押しながら「mukor」とタイプしよう。これで敵のダメージは一切受け付ない。また、剣を構えて立っているだけで、敵が勝手にぶつかって死んでくれる。苦労いらずのコマンドだ。ただし、調子に乗って湖に飛び込んだら窒息死してしまった。あくまでも敵やわなのダメージをキャンセルするだけのようだ。

敵の動きを封じるのは「silky」だ。これで敵は立ちすくんだままになる。が、わなにかかってつるされているときにこのコマンドを使うと、敵の攻撃を利用してロープを切れなくなる。使い方を間違えると大変だ。

ほかにも、体を大きくできる「golrg」や画面が明るくなる「goura」など、楽しめるコマンドが盛りだくさんだ。





開発用の画面も見られて、お得感も倍増だ

DIE BY THE SWORDのチートコマンド一覧

mukor	ゴッドモード（無敵）
silky	敵の動きが鈍くなる
dedly	武器の威力が増す
goura	画面が明るくなる
lunar	入力するごとに重力がなくなり、ジャンプ力が増える
qsave	クイックセーブ
sepku	主人公が死亡
tough	難易度を3段階で変えられる
golrg	入力するたびに体が大きくなる
btiny	体が縮む。こちらは１段階のみ
mecam	主人公の視点になる
gocam	視界が一定になる
bills	主人公が勝手に動き回る
ifall	見えない足にけられて転ぶ
bzone	ワイヤーフレームや影などが見られる
plane	ダメージを与えるポイントとシールド部分が赤く表示される
fpers	現在のサウンド番号が分かる

WORLDWIDE CHEAT COMMANDERS CHEATERS TEAM

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／安井　勉

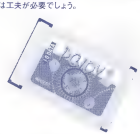
Q ノートパソコンでマイクロソフトのフォースフィードバックジョイスティックを使いたいのですが、可能でしょうか?
（奈良県・豊田真一）

A ノートパソコンやモバイルパソコンなどでゲームを楽しむ場合、ジョイスイックやジョイパッドなどの入力機器が使えず、不便を感じているプレイヤーも多いでしょう。

結論からいうと、携帯型パソコンでも使用できます。ただし、それにはゲームポートが必要です。ゲームポートは、ほとんどの携帯型パソコンに付属されてませんから、特別な周辺機器を追加しなくてはいけません。

アイ・オー・データ機器から6月下旬に発売される、「PCJOY2」というPCカードは、マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロをはじめ、同社のPC/AT互換機用アナログジョイスティックのほとんどに対応しています。

ただし、サイドワインダーフォースフィードバックプロは別途電源を必要とするため、ノートパソコンを持って屋外でゲームプレイ、という遊び方には工夫が必要でしょう。



アイ・オー・データから6月下旬発売予定の「PCJOY2」（8,800円）。携帯用パソコンにジョイスティックを接続できるようになるほか、MIDIインターフェースとしても利用可能だ

Q 自分のIPアドレスを他人に知られると、何か不都合がありますか?　（北海道・池田直治）

A TCP/IPのIPアドレスは、ネットワークに接続されている個々のパソコンを特定するための情報です。これはインターネットにおいても同様で、ダイアルアップPPP接続の場合は、プロバイダーのDHCPサーバーの機能によって、IPアドレスが自動的に割り当てられます。ネットワーク対応ゲームでTCP/IPによる接続を利用する場合など、ゲームホストのIPアドレスが必要な情報となることもあります。また、ICQやKALI95などのインターネットを利用したコミュニケーションツールを使っている場合、セキュリティの設定を行わなければIPアドレスをほかの接続者に知られてしまうこともあります。

非常に残念なことですが、他人のIPアドレスを知った不心得者がいたずらを仕掛けてくることがあります。最も一般的なのはNUKE PINGと呼ばれるもので、数百KB～数GBのPINGパケットを他人のIPアドレスに発行する行為です。本来、PINGはパソコン間での応答速度などを測定するためのツールで、指定した大きさのデータを試験的に送信するような仕組みになっています。非常に大きなデータを特定アドレスに対して発信すると、そのパソコンが接続している回線はPINGデータの受信に手一杯となり、もしプレイ中だと、ゲームを継続するのに必要なデータの受信ができなくなります。

また、IPアドレスによって、居住地域などのプライバシーをある程度知ることもできてしまうため、心を許せる仲間同士にしかIPアドレスを公開しないほうが得策です。

Q **最近のTAを見ると、液晶パネルなどが付いてますが、液晶パネルのない機種に比べて優れている点があるのでしょうか？**

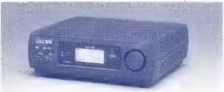
（埼玉県・榊原 郷）

A オフィスではビジネス用の多機能電話機を使用するため、気にならなかったと思いますが、家庭で使用するとなれば、ISDN回線と電話機を接続するTAの機能が重要になってきます。

また、従来のTAのようにアナログポートの設定をパソコンで行わなければならないような機種だと、一般の家庭では使いづらいでしょう。

インターネットTVなども発売されている今、デジタル通信はパソコンだけのものではなくなってきました。

液晶パネルに、TAの設定変更や設定確認に必要な情報を表示できれば、パソコンを使わなくても電話機のプッシュボタンやTAのスイッチで操作できるようになります。また、電話番号表示サービスなどではTAの液晶パネルに情報が表示される機種もあり、非対応の電話機を使用していても安心です。アレクソンから発売されている、TD503α/T503αなどの機種では液晶パネルによる情報表示に優れており、家庭でも使いやすい機種といえるでしょう。



写真のTD503αはBODボタンによって、手動で通信速度を自由に切り替えられる。例えば「QUAKE II」などをプレイしていて、通常の移動は64kbps、戦闘中は128kbpsという選択がほかの自動切り替えのみのTAよりスムーズに行え、電話料金が節約できる

Q **兄弟2人で、それぞれPC/AT互換機のパソコンを持っています。最近、兄の方がULTIMA ONLINEを始めたので、自分もプレイしたくなりました。そこで質問なのですが、電話回線をISDNにして、同時に2人の人間がダイアルアップルーターを利用してプレイできるのでしょうか？**

今、家で用意できているものは、
ネットワークカード：2
ダイアルアップルーター：1
モデム：2
プロバイダーへのアカウント：1
パソコン（PC/AT互換機、Windows 95）：2
です。　（兵庫県・三笠隆史）

A 技術的には可能です。ただ、ダイアルアップルーターの設定には非常に深い理解が必要ですし、以下の理由から、通常の接続をお勧めします。

一般に、プロバイダーとのダイアルアップPPP接続契約では、単一のアカウントおよびアドレスしか認めていません。契約における法的な問題をクリアするために、ご利用のプロバイダーに問い合わせて下さい。そうしないと、違法行為になる恐れもあります。LAN型ダイアルアップ接続や常時接続の契約形態を用意しているプロバイダーもあるので、まずは、そちらについて検討してはどうでしょう。

最も簡単なのは、プロバイダーとの契約を2人分結び、ダイアルアップルーターではなくTAのアナログポートにモデムを接続する方法です。1人はTAのシリアルポート、もう1人はTAのアナログポートに接続されたモデムのシリアルポートを使えば同時にアクセスが可能です。この場合、通話料金とプロバイダーへの接続料を2人分支払わなければなりませんが、それはプロバイダーとの契約上、仕方が無いでしょう。

一方、ダイアルアップルーターを使う接続では、簡単な順からNAT/IP-Masquerade、socks、Proxyなどの方法があります。具体的な設定については、使用している機器やソフトウェアによって異なるため、マニュアルを参照してください。

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

BATTLEZONE	BATTLEZONE
DIRECTX	DirectX5.2
E3	E3スペシャルデータ
FORSAKEN	FORSAKEN
IMJTRIAL	アクセスガールズのインターネット麻雀
INFOSPHERE	InfoSphere接続サインアップキット
INTERQ	interQ接続サインアップキット
MECH	MECH COMMANDER
MTM2	Monster Truck Madness2
ODN	ODN接続サインアップキット
OUTWARS	Outwars
SPECOPS	SPEC OPS
THOTD	ザ ハウス オブ ザ デッド
TOTALA	TOTAL ANNIHILATION
UPRISING	UPRISING
YYYNET	YYYNet接続サインアップキット

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95を使用してください。
MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうか分からない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルが付いていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレータが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BATTLEZONE
①付録CD-ROMのBATTLEZONEフォルダに収録されている[BZONE.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

DIRECTX
①付録CD-ROMのDIRECTXフォルダに収録されている[DX5DOSV.EXE](DOS/V機の場合)、または[DX5NEC.EXE](PC98機の場合、PC-NXは除く)をダブルクリックしてください。

E3スペシャルデータ
①付録CD-ROMのE3フォルダにスクリーンショット、ムービーが収録されているので、ご覧になりたいものをダブルクリックしてください。
・[SIZZLE.MOV]は、戦略シミュレーションゲーム「COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN」のムービーファイルです。再生には、Quicktime for Windowsが必要です
・E3フォルダの下にあるTUROK2-○.MOVファイルは、3Dシューティングアクション「TUROK2」のムービーファイルです。再生には、Quicktime for Windowsが必要です
・[SIN.AVI]は、3Dシューティングアクション「SIN」のムービーファイルです
※これらのゲームに関しての詳しい情報は、p.020のE3レポートを参照してください。

FORSAKEN
①付録CD-ROMのFORSAKENフォルダに収録されている[FORSAKENV2-3-98.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

アクセスガールズのインターネット麻雀
①付録CD-ROMのIMJTRIALフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

InfoSphere接続サインアップキット
①付録CD-ROMのINFOSPHEREフォルダに収録されている[README.TXT]、または[README.HTML]を参照の上、インストール・実行してください。

インターQ接続サインアップキット
①付録CD-ROMのINTERQフォルダには、二つのフォルダがあります。INTERQ Mフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックすると、「interQMEMBERS100時間無料付き3分で入会ソフト」がインストールされます。
②INTERQ120MINFREEフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックすると、「interQ GO! GO! 2時間無料体験付き1分で接続ソフト」がインストールされます。

MECH COMMANDER
①付録CD-ROMのMECHフォルダに収録されている[MCDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のMCDEMOフォルダ内にある[AUTORUN.EXE]をダブルクリックしてください。

Monster Truck Madness2
①付録CD-ROMのMTM2フォルダに収録されている[MTM2DEMO.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
注意:Microsoft Monster Truck Madness2トライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©1996-1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダ内に収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Outwars
①付録CD-ROMのOUTWARSフォルダに収録されている[OWTRIAL.TXT]を参照の上、インストール・実行してください.
注意:Microsoft Outwarsトライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。
©&℗ 1998 SingleTrac Studio, a GT Interactive Company

SPEC OPS
①付録CD-ROMのSPECOPSフォルダに収録されている[SO_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。なお、3Dfx系アクセラレーターが必須です。

ザ ハウス オブ ザ デッド
①付録CD-ROMのTHOTDフォルダに収録されている[THOTD.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダ内にある[RUNDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

TOTAL ANNIHILATION
①付録CD-ROMのTOTALAフォルダに収録されている[TADINST.EXE]をダブルクリックしてください。

UPRISING
①付録CD-ROMのUPRISINGフォルダには、二つのファイルがあります。[UPRISING3DFXDEMO.EXE]は3Dfx系アクセラレーターをお持ちの方用のデモです。お持ちでない方は[UPRISING.ZIP]をZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダのURISINGフォルダ内にある[UPRISING.EXE]、またはUPRISING3DFXDEMOフォルダ内にある[UPRISING3DFXDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

YYYNet接続サインアップキット
①付録CD-ROMのYYYNETフォルダに収録されている[YYY README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

こういう雑誌を待っていました! パソコンゲーム誌は数が少ない上に、そのほとんどがアニメ・美少女のゲーム記事がメインで、買う気がありませんでした。自分の中でこういう雑誌があればいいなぁと思っていたら、本当に出てしまって、正夢を見た感じです。これからも頑張ってください。
(埼玉県・北原朋裕)

数あるゲーム誌の中で、オンラインゲームをメインに取り上げている貴誌を愛読していきたいと思います。Hな雑誌にならないようお願いします。　(東京都・山内和春)

ありがとうございます。これからもこの路線を保つつもりです。ネットワークゲームを中心としたパソコンゲームの情報を、できるだけ分かりやすくお届けします。これからも応援してくださいね!

最近はデモなどもサイズが大きく、ダウンロードも大変です。これからもいろいろなデモ(日本語版に限らず)をできるだけたくさん収録していただければありがたいです。
(埼玉県・阿比留慎一)

確かに、最近のゲームのデモは容量が大きいです。本誌付録CD-ROMに体験版デモを収録していますが、毎月容量ギリギリまで詰め込んでいる状態です。Play Onlineでは今後も日本のメーカーだけでなく、海外のメーカーにも直接交渉し、最新ゲームのデモをなるべく多く収録します。期待してください。

「DIABLO Ⅱ」にはとても期待しているので、できるだけ多くの情報を載せてください。
(東京都・細野秀光)

Play Online7月号のBlizzard Entertainment社インタビューはいかがだったでしょうか。「DIABLO Ⅱ」だけでなく、期待の海外ゲームの情報は他誌に負けないスピードで集めるために、命を張っています。というのは大げさですが、これからも努力していきます。

QUAKE Ⅱのスキンや、BOTの記事に興味を持ってPlay Onlineを買いました。しかし、マルチプレイやBOTと対戦してみると、私はあまりにも弱すぎて相手になりません。しばらく練習してみようと思っています。今さらですが、うまく戦える特集を組んでくれるとうれしいです。私もQUAKERになれるよう頑張ってみるつもりです。　(神奈川県・小田裕史)

QUAKE系3Dシューティングはなかなか操作しづらく、最初は思うように対戦できないと思います。しかし、しばらくプレイしていると、ふとした瞬間に操作していることさえ忘れて、ゲームに没頭できるようになりますよ。QUAKE系3Dシューティングは基本的に操作方法が一緒なので、自分なりの快適なキーバインドを見つけてください。QUAKE Ⅱ のアドオンソフトや「UNREAL」など大作3Dシューティングが続々と登場しているので楽しみですね。

STARCRAFTでお父さんと対戦していますが、負けてばっかりです。テランで勝つ方法を教えてください(お父さんはザーグです)。　(千葉県・佐合勇規)

お父さんにSTARCRAFTの特集を見せないようにしてください。それと、リアルタイム戦略シミュレーションは1秒も時間を無駄にできないので、ショートカットを覚えてください。ただし、父親を超えるのは楽な道ではないぞ。頑張れ。

PO.NET NEWS

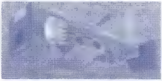
人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間模様があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

QUAKE Ⅱ にハマっています。会社の休み時間によく日本のQUAKEサーバーにつなげて対戦しています。発売当初は、QUAKE Ⅱ はバランスが悪いなんて話をよく聞きましたが、慣れてしまうと案外いけると思います。みなさんはどう思っているんでしょうか。ただ、一つ気に入らないのがBFGの存在です。話にならないくらい威力が強すぎて、よく悔しい思いをしています。

先日、我慢できず、「BFGは嫌いだ」とメッセージを送ったところ、ゲームに参加していたほかの2人も「俺も」というメッセージを送ってきて、BFGを使用しないゲームを始めました。しばらくは、BFGなしの快適なプレイを楽しんでいたのですが、事情を知らないプレイヤーが参入してきてBFGを撃ちまくり、結構やられました。目には目をということで、お返しにBFGでやっときました。BFGを使わずに戦っていた同志も道連れに。

その後すぐに、休み時間もすでに終わっていたので、「BYE」というメッセージだけを残してサーバーから抜けました。ごめん、そして安らかに。

(東京都・ダミアン)



これがうわさの武器BFG。緑色のエネルギーの塊を放出し、一瞬にして敵を倒す最強の武器

自慢ショット募集のお知らせ

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたはEメールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキまたはEメール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原 有香

このコーナーは英語を標準言語とするネットワークゲームの世界で、言語の壁にとらわれず仲間を作り、ある程度の会話ができるようになることを目標としている。あいさつ、呼びかけ、そしてゲームに誘う時の口上。今までの3回の連載で、ごくごく基本的な会話について述べてきた。今回は、オンライン上での「出会いの英語」と「自分を知ってもらうための英語」について紹介していこう。

第3回 自分のことを話してみよう

Hey, what's up buddy? 今回は、例を見て理解してもらうのが、いちばん手っ取り早いと思う。要は自分のことを話し、相手のことを聞けばいい。最初の出会いで、自分について何から何まで説明する暇はないし、そうしようとも思わないだろう。また、相手のことを根掘り葉掘り聞くこともないはずだ。自己紹介の英語に、そう難しいものはない。気楽に話し掛けてみよう。実例を多めに紹介するので、使えそうなものをメモするなどして役立ててほしい。

●自己紹介と出会いの例

少し長いが、この文例に出てくる各フレーズは、大抵の場面に使えるはずだ。短い単語でその場の雰囲気を伝える、ネットワーク特有の短文会話に慣れていこう。

Justice:Hey bro	よっ
Charlie:Sup	元気か？
Justice:yea fine,you?	あぁ元気だ　そっちは？
Charlie:not much	まあまあってとこかな
Justice:played some?	少しプレイした？
Charlie:ya won:2 lost:1	あぁ、2勝1敗
Justice:hm not bad	ふむ、悪かないね
Lila:Hi Charlie!	ハイ、チャーリー！
Charlie:Hey sweetie :-)	やぁかわい子ちゃん(^^)

（sweetieはよく男性プレイヤーが、お気に入りの女性プレイヤーに対して呼びかけに使うのを見かける。ほかにbabe、cutieなどの呼びかけも見かけられる。女性プレイヤーは希少なため、優遇されがちだ）

Charlie:how are ya tonight?	今夜は元気かい
Lila:I'm always fine :-)	わたしはいつだって元気よ(^^)
Charlie:OK Justice, meet Lila	オーケイ、ジャスティス　リラを紹介するよ

（わざわざ Introduce［紹介］などという単語を使う必要はまったくない。Meet一人で通じるのだ）

Charlie:She's good friends of mine and excellent player	彼女はおれのいい友達さ　優れたプレイヤーなんだ
She can beat me easily	おれなんか簡単に倒せちまう
Lila:bah	またまたぁ～

（bahは「何言ってんの」とか「かまうもんか」といったニュアンスで用いられる感嘆詞だ）

Justice:Hi Lila,	やぁリラ、
Nice to see you	はじめまして
Lila:Hi Justice,	こんにちはジャスティス、
nice to see you too	会えてうれしいわ
Charlie:Lila, this is Justice.	リラ、こいつはジャスティス
He's my RL friend	リアルライフの友達だよ

（RL＝real life 実生活のこと。ゲーム内での世界とこちらを区別するためにこの単語が使われる）

Lila:ah I c, cool :-)	あらそうなの、素敵ね(^^)

（I c＝I see 「なるほどね」「分かった」といった意味）

Charlie:but I call him bart	俺はバートって呼ぶけどね
Lila:why?	どうして？
Charlie:his real name	本当の名前だよ
Justice:Yes call me bart,	あぁ、バートって呼んでくれ
but Justice is also okay	でもジャスティスでも構わない
its cooler :-)	その方がカッコイイもんな(^^)

●簡単な文例

今回は自己紹介に関連する文例を挙げる。相手のことを尋ねる文例も挙げてあるので、オンライン上で実際に使ってみて、相手の答え方を学ぶのもいいだろう。

My name is **** / **I'm ******	わたし（の名前）は＊＊＊＊です	自己紹介の基本　意外と使う機会はないかも
Call me ****	＊＊＊＊と呼んでください	ニックネームなどを持っているなら、こう言ってみるのも粋だ。ただし混乱も生ずるので注意
How old are you?	何歳ですか	年が近いと共通の話題も多いだろう
Are you male or female?	男性ですか、女性ですか	意外と性別を気にするネットワークゲーマーは多い。気軽に聞いてよし
Where are you from?	どこ出身ですか	国籍を聞いているのと勘違いされる場合が多くので[illegible]
Where do you live (in)?	どこに住んでいますか	居住地のみを問題にするなら、こちらで質問したほうがよい。最後のinはなくてもよい
I live in the northern part of Japan	わたしは日本の北のほうに住んでいます	南ならsouthern、西ならwestern、東ならeasternに替えればよい

会話例

A:**Where are you from buddy?**	どこ出身だい
B:I'm from Japan	日本だよ
A:Are you Japanese or just live in Japan?	日本人なの、それとも単に日本に住んでいるの
B:im Japanese	おれ、日本人なんだよ

（文法的にはI'm a Japanese が正しいが、チャットではそこまで厳密に文法法則に従う必要はない）

I'm a newbie	初心者なんです	newbie とは newcomer（新米）のこと。最初のうちにいろいろ教えてもらおう
I just started this game	ゲームを始めたばかりです	本当にごく最近始めたばかりなら、これを使おう
I'm a game junkie / fanatic	わたしはゲームマニアなんです	といえば、相手も分かってくれるだろう（笑）
I'm addicted to this game (very much)	このゲームに（すごく）ハマってます	ハマるという状態を[illegible]説明すると、このように長くなってしまうが覚えておくとよいだろう。very much まで付ければ、かなりのハマり度ということになる
I am / get involved with this game (very much)	（上と同じ）	

Play Online 8

AUGUST 1998

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：平成10年8月1日（毎月1回1日発行）

編集長：宮崎秀規

アートディレクター：佐伯　誠

編集：辻　英之／長尾真樹／高嶋浩太郎／柳田文雄
佐藤啓二／福士貴光

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和／大串　哲（Dee）

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁します

Copyright©1998 AXELA Corporation

編集後記

■春の行方も知らぬまま、世間は初夏を過ぎ青葉の色も濃くなりつつあります。ディスプレイの前と会議室を行き来している暮らしはあんまり美しくありません。でも、春先に道端で芽吹いていた種を拾って、編集部の脇の鉢に植えた人が居るのですが、可愛い苗に成長してきました。小さいながら立派な街路樹の風格が見え隠れて。スクスク育って大木になればいいなと。そしたらツリーハウスを作って樹上で風音を聞きながら校正などを。　（み）

■実は私、デザイナーなのでマシンは昔からMACを使っています。MAC対応のネットワークゲーム情報がないので、「MAC関連の情報連載ページもそろそろ作らない？」と編集者にプッシュしているのですが、いまいち反応が薄い。そこで読者の皆さんはどうでしょう？　MACのページは必要か、否か。ぜひご意見を聞かせてください。（佐伯）

■会社の近所には、24時間営業の牛丼屋が何件かある。結構便利なので、たまに利用しているが、来店するたびに気になることがある。それは、紅ショウガだ。あの紅ショウガ、いつ行ってもほとんど満タンに近い状態だと思いませんか。ということは、こまめに補充しているからでしょう。すると、上の方はいつも新鮮な紅ショウガだけれども、少し深い部分は、思いっきり前の紅ショウガが潜んでいるような気がするのだが、実際どうなんでしょう？　（with t）

■先日、編集作業の合間を縫って引っ越しをしました。狭い部屋から山のような荷物が出てきたので、引っ越し屋が驚いていました。物が捨てられない性格である上に整理が下手なので、今の部屋も2、3ヵ月後にはとんでもない状態になるでしょう。引っ越しの最中に見つかった2度と読まないような気がする中国語の教科書や、自動車教習所の練習問題集も捨てずに持って来てしまいました。　(長尾)

■深夜12時、乗った電車で久しぶりに座って周りを見回すと、車内は酔っぱらいだらけ。自分もほろ酔い加減だったが、目の前に立つ中年男性が気になってしょうがない。というのも、その男はつかんだ手すりに全体重を掛けながら、電車の動きに合わせて体をグネグネ回転させるダンサーと化していたのだ。思わずピンクレディーの「UFO」の振付けを連想し、吹き出してしまった。酒はきらいではないが、こうはなりたくないと思った今日このごろです。　（入）

■草野球が好きだ。試合のある日は子どもに返ってしまう。本気になって向かってくるおじさんピッチャーや、二日酔いで足がもつれながらホームへ突っ込んでくるチームメイトを見ると、私はうれしくなってしまう。最近、本誌の読者アンケートを読むと、年配の方のものが目に付く。ネットワークゲームで遊んでいる時、子どもに返っているのかと考えると、なんだかうれしくなりました。　（ヤナギ）

■もうすぐ夏が来る。噴き出す汗が止まらない季節だ。そんな季節においては、顔を洗うという行為に、たまらなく魅力を感じるはずだ。噴き出す汗を冷たい水で洗い流す。べとついた肌もすっきりそう快。わたしはいつも、1日に最低5回は洗顔しています。つまり、夏でも冬でも関係ないんですけどね、実際。ええ、毎日洗いまくってますとも、顔を。別に、美容や健康に気を使っているわけではないんです。ただ気持ちいいから。　（K児）

■連日活字と向き合っていると、漫画が恋しくなる。今はまっているのは、燃える漫画家・島本和彦と、先生が影響を受けた作品たち。数が少なく、隠れた名作が多いので、休日や会社帰りの本屋巡りが楽しくてたまらない。特に、主役が編集者という設定で、古今東西の熱い名言を紹介する『大熱言』がお勧めだ。自分の状況にダブらせて元気になれる。熱いぜ！　（ふく）

Play Online 9月号予告（7月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略
オリジナルエンジンがさえる3Dシューティング「UNREAL」、DESCENTシリーズ最新作の「FREE SPACE」をはじめとする攻略記事満載。ネットワークゲームを徹底的に遊び尽くすために必要な情報がここにある。

総力特集　これが世界レベルのプログラミングテクニックだ！
3Dシューティングでのグラフィック、ネットワークゲームでのデータ通信などの分野では、秀逸なプログラミングテクニックが駆使されている。この特集では、世界レベルのプログラミングテクニックを分かりやすく徹底的に紹介する。

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板、チャットルームも用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

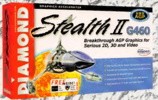
表2見開き	NTTPCコミュニケーションズ	www.sphere.ad.jp
表3	ツクダシナジー	
表4	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	www.diamondmm.co.jp
p.002,003	ソース	www.source.co.jp/
p.006,007	日本テレコム ODN	www.odn.ne.jp
p.008,009	レイドデジタルシステムズ	home.raidway.ne.jp/
p.010	ワイワイワイネット	www.yyy.or.jp/
p.011	カノープス	www.canopus.co.jp/
p.012	ホロン	www.systempro.co.jp/
p.013	マイクロソフト	www.microsoft.com/japan/games/
p.016	インターキュー	www.interq.or.jp

Designed for Microsoft Windows 95
縦横無尽の無重力空間、
そこに待ち受けるものは……。
3Dシューティングアドベンチャー
フォーセーケン
FORSAKEN
英語版／日本語マニュアル付き
Now On Sale
Play Online杯争奪
FORSAKENバトルロイヤル開催!!
7月4日(土)5日(日)T-ZONEミナミ電脳宮殿
詳細はPlay Online NEWS Summaryページをご覧ください
3Dグラフィックスカード推奨
動 作 環 境
●OS：Windows95 ●CPU：D3D互換3Dアクセラレータ搭載機 Pentium100MHz 以上(Pentium133MHz以上推奨)アクセラレータ非搭載機 Pentium133MHz以上(Pentium166MHz以上推奨) ※ 3Dアクセラレーターカードの使用を推奨 ●DirectX：Version5.0 ●CD-ROMドライブ：4倍速以上 ●メモリ：16MB以上(32MB以上を推奨) ●ハードディスク：50MB以上の空き容量 ●その他の入力デバイス：Windows95がサポートするもの(Specetach SpaceOrb 3D, Mad Katz Panther and Logitech Wingman Warrior&CybermanII等) ※ フォース・フィードバック・ジョイスティック対応
Voodoo2完全対応のフル3Dシステム
360視点移動可能な完全3D機能を実現。無重力空間を自由自在に動き回れる。
超美麗・派手な画面構成
Voodoo2チップの機能をフルに活用、高解像度・高精密画面に展開する未来アクション。鮮烈なレーザー、画面いっぱいに広がる爆発の光など、迫力満点のエフェクト。
当然のマルチプレイヤー対応
最大16人までネットワーク対戦が可能。無重力空間で入り乱れる闘いは新たな感覚を呼び起こす!!
フォース・フィードバック・ジョイスティック対応
フォース・フィードバック・ジョイスティック対応により、敵に攻撃を受けたり壁にぶつかった時などリアルな振動がジョイスティックを通して体感できます。
MICROSOFT SideWinder Force Feedback Compatible
対応 マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック プロ
Sound BLASTER
POWER VR
3Dfx
FORSAKEN™ & 1997, 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other characters herein and the distinct likeness thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™, ® & © 1997, 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Published by Acclaim Japan Ltd. All Rights Reserved.
価格：6800円(税別)
Acclaim
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL:03-5272-8955 / FAX:03-52728490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda●Synergy

DIAMOND

赤い帯のパッケージを探せ!

NEW



※Intel LX以降のチップセットを搭載したマザーボードを使用し、AGP対応の100%PC/AT互換機

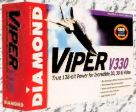
ハイクオリティ&ハイパフォーマンス!ビジネスで、オフで差がつく!

ハイクオリティ&ハイパフォーマンス
~AGP対応・最先端技術を結集した次世代のグラフィックカード~

Stealth II G460 標準価格 ¥24,800

- 今最も話題のIntel™740 グラフィックチップを搭載し、コストパフォーマンスを追及したAGP 2Xアクセラレーション
- ビジネスに必要なソフトウェア&PCゲームに快適な高性能3D
- Windowsの2Dをパワフルにスピードアップし、インターネット・ページも高速表示
- 8MBのメモリを搭載し、妥協のないハイパフォーマンスを実現
- DirectX 5.0(Direct 3D™、OpenGL®)に対応

ドライバーバージョンアップ



高性能グラフィックカードをお探しのあなたへ

2D&3D Accelerator
~ビジネスグラフィックに最適!~

VIPER V330 4MB SGRAM PCI版 標準価格 ¥29,800

- Open GLフルサポート
- NVIDIA社のRIVA128チップ搭載
- 4MB/100MHz SGRAMメモリ
- Windows®95/NT対応
- バージョンアップドライバー同梱。
- ドライバーバージョンアップによりDirect 3D 27%up!

ハイエンドグラフィックカードをお探しのあなたへ

Professional CAD/CAM ~ハイエンドユーザーの為に!~

Fire GL 1000 Pro 8MB SGRAM PCI版 標準価格 ¥39,800

- ジオメトリプロセッサ内蔵の3D Labs' PERMEDIA 2搭載
- OpenGLはじめ主要なAPIをフルサポート
- 8MB SGRAM
- CAD/CAMおよびデジタルコンテンツ作成の為の洗練されたツール
- 最高のOpen GL,Direct 3DおよびHEIDIアクセラレーション
- Auto CAD用のディスプレイドライバと3Dビューワ付属
- トゥルーカラーで解像度1024×768まで3Dをサポート

Fire GL 3000 標準価格 ¥348,000

- 3D Labs GLINT 500TX搭載
- 8MB VRAM+32MB DRAM
- 220MHz IBM526DACを2個搭載、Dual Screen Display可能

Fire GL 4000 31MB 標準価格 ¥498,000(受注生産)

- Windows®NT4.0下でOpenGL、HEIDIをサポート
- 最大200万ポリゴン/秒
- 三菱/E&Sの3D pro/2mpチップセット搭載

PCゲームを思う存分楽しみたいあなたへ

3D entertainment ~ゲーマーの為のカード決定版!~

Monster 3D II 8MB版 標準価格 ¥39,800 / 12MB版 標準価格 ¥44,800

- 3DFx社のVooDoo2 Graphicsチップセットを採用、迫力の3Dビジュアル
- 毎秒60フレーム以上の高処理スピード
- 3つのグラフィック専用エンジン搭載
- 8MB版は充実の7タイトルをバンドル(12MB版は3タイトルをバンドル)

Monster Sound M80 標準価格 ¥14,800

- Positional 3D Audio
- 2スピーカー又はヘッドホンで臨場感あふれる3Dサウンド
- Windows®95でDirectSound、DirectSound3D、A3Dをアクセラレート
- ハードウェア・ウェーブテーブル・シンセサイザー搭載
- クラス最高の90db以上のS/N比

SONIC IMPACT S70 標準価格 ¥8,800

- PCIサウンドカード
- ESS Maestro II 採用、64音をハードウェアでサポート
- Direct Sound 3Dをアクセラレート
- リアルモードDOS上でSound Blaster Pro互換

高性能グラフィックカードをお探しのあなたへ

2D&3D Accelerator ~ビジネスグラフィックに最適!~

Stealth II S220 標準価格 ¥19,800

- Rendition V2100搭載
- ハイパフォーマンスで、しかもリーズナブルな価格設定
- 先進の3Dレンダリング処理機能
- Windows®95対応のソフトウェアに瞬速のアクセラレーション
- アンチエイリアシング、シェーディング、バイリニアフィルタリング機能
- 先進のトランスペアレンシー、テクスチャマッピング、アルファブレンディング機能

高性能SCSIカードをお探しのあなたへ

Multimedia I/O ~もっと快適なシステム構築の為に!~

FirePort 40 標準価格 ¥19,800

- データ転送40MB/秒のUltra Wide SCSIスクリプトエンジン
- 15台までのSCSIデバイスをサポート
- GEAR 4.0付属

FirePort 20 標準価格 ¥14,800

- 最大20MB/秒のデータ転送スピード
- UltraEasy Diagnosticをバンドル
- 7台までのSCSIデバイスをサポート

高品質モデムをお探しのあなたへ

Modem ~快適なインターネットライフの為に!~

SupraExpress™ 56i 標準価格 ¥22,800

- 56Kbpsのアクセススピード
- V.90へはWebからのソフトウェア無償アップグレード対応
- Internet Expolorer等ブラウザーソフトバンドル

Supra PC Card 標準価格 ¥29,800

- 高速インターネット、データ、FAX通信機能
- ノートPC、PDAにも導入可能
- V.90へはWebからのソフトウェア無償アップグレード対応

DIAMONDでは、上記製品以外にも、SIベンダー様向けに様々な製品をご用意しております。詳しくは、弊社営業(Tel.03-5695-8742)までお問い合わせ下さい。
◆Viper V330 AGP版(4MB) ◆Fire GL 1000Pro AGP版(8MB) ◆SONIC IMPACT ◆Supra Max 56i PCI版 ◆Fire Port 40 Dual

DIAMOND MULTIMEDIA

ホットな最新製品情報がいますぐわかる!
http://www.diamondmm.co.jp/

資料請求 No.H04

株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
〒103-0006 東京都中央区日本橋富沢町10-14 丸忠日本橋ビル4F
TEL:03-5695-8401 FAX:03-5695-8403
※記載されている会社、製品名は各社の商標または登録商標です。
※表示価格はすべて税別です。また製品の仕様や価格等は予告なく変更することがあります。

Play Online 8 1998

株式会社アクセラ
1998年8月1日発行 毎月1回1日発行 第1巻第3号通巻3号
発行人/小島文隆 編集人・編集長/宮崎秀規 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)

T1117791080988
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1998 AXELA Corporation
雑誌17791-8 定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi